

Les 32 registres de MIPS

Nom	Numéro	Usage	Préserver lors d'un appel de fonction
\$zero	0	La valeur constante 0.	-
\$at	1	Réservé pour l'assembleur	Non
\$v0	2	Valeur de retour	Non
\$v1	3	Valeur de retour	Non
\$a0	4	Argument pour un appel de fonction	Non
\$a1	5	Argument pour un appel de fonction	Non
\$a2	6	Argument pour un appel de fonction	Non
\$a3	7	Argument pour un appel de fonction	Non
\$t0	8	Registre temporaire	Non
\$t1	9	Registre temporaire	Non
\$t2	10	Registre temporaire	Non
\$t3	11	Registre temporaire	Non
\$t4	12	Registre temporaire	Non
\$t5	13	Registre temporaire	Non
\$t6	14	Registre temporaire	Non
\$t7	15	Registre temporaire	Non
\$s0	16	Registre sauvegardé	Oui
\$s1	17	Registre sauvegardé	Oui
\$s2	18	Registre sauvegardé	Oui
\$s3	19	Registre sauvegardé	Oui
\$s4	20	Registre sauvegardé	Oui
\$s5	21	Registre sauvegardé	Oui
\$s6	22	Registre sauvegardé	Oui
\$s7	23	Registre sauvegardé	Oui
\$t8	24	Registre temporaire supplémentaire	Non
\$t9	25	Registre temporaire supplémentaire	Non
\$k0	26	Réservé pour le système d'exploitation	Non
\$k1	27	Réservé pour le système d'exploitation	Non
\$gp	28	Global pointer Pointeur vers les données statiques du programme (ex. Variables globales)	Oui
\$sp	29	Stack pointer Il faut soustraire de \$sp pour ajouter à la stack,	Oui

		additionner pour en enlever.	
\$fp	30	Frame pointer Pointeur sur le cadre d'appel lors d'un appel de fonction	Oui
\$ra	31	Return address L'adresse de retour d'un appel de fonction	Oui

Les registres en gras sont ceux qu'il faut sauvegarder lors d'un appel de fonction.

Les registres en rouge sont ceux qu'il vaut mieux ne jamais modifier directement.