

Traccia

Scrivere un programma che legge da tastiera una stringa. Il programma passa la stringa per riferimento tramite stack ad un sottoprogramma che conta il numero di caratteri di cui è composta modulo 10 (esempio: se la stringa è di 27 caratteri, il sottoprogramma ritornerà 7). Il valore viene ritornato sempre tramite stack.

Il programma mostra nel display a segmenti il valore ritornato e ad ogni interruzione la cifra scorre sul display verso sinistra.

Il registro a segmenti si trova all'indirizzo \$E000000.