

Simulazione d'esame di Calcolatori Elettronici

29/04/2016

Nome _____ Cognome _____ Matr _____

Scrivere un programma assembler che richiami un sottoprogramma “leggi” che legge una stringa da tastiera e un carattere. Il sottoprogramma ritorna – tramite stack - l'indirizzo della stringa e il carattere letto al programma principale che li salva in memoria. A questo punto il programma richiama un altro sottoprogramma che verifica quante volte il carattere è contenuto nella stringa e lo scrive nel display a sette segmenti.

Esempio

Stringa: aahhnaajuka

Carattere: a

Risultato: 5 

L'indirizzo del display a sette segmenti è: \$E00000

Di fianco è anche riportato lo schema della singola cifra del display.

Per I/O la Trap è la #15:

- Stampa a video: task #14
- Lettura stringa da tastiera: task #2
- Lettura singolo carattere: task #5

