

## Esercizio 1: Assembler

Si consideri una matrice di 4x4 locazioni da un byte, le cui coordinate sono date da una lettera minuscola che individua la colonna, ed una cifra in base 10, che individua la riga. La prima cella della matrice ha coordinate a0.

Scrivere un programma Assembler che si comporta come segue:

1. Inizializza ogni cella della matrice a 0.
2. Attende in ingresso o delle coordinate (punto 3) o il carattere di ritorno carrello (punto 4). Il programma controlla e non fa eco di caratteri invalidi.
3. Date le coordinate di input, incrementa di 1 il valore della cella a tali coordinate, e torna al punto 1.
4. Lascia una riga vuota e stampa le coordinate della cella di valore maggiore.

Un esempio di output è allegato in formato .txt al link: <https://tinyurl.com/ymjy5etz>  
Si ponga attenzione alla formattazione di questo file, che fa parte delle specifiche.