

```

;; Modulo principal.
;; El menú está aquí

        .module    main
        .area      MAIN (ABS)
        .org       0x1000

;; Distintas cadenas
texto_menu:
        .ascii     "\nWORDLE\n"
        .ascii     "1) Ver Diccionario\n"
        .ascii     "2) Jugar\n"
        .asciz     "S) Salir\n"
text_volver_jugar:
        .asciz     "Seguir jugando? [y/N]"
texto_diccionario_inicio:
        .asciz     "\n\nDiccionario:\n"
texto_diccionario_final:
        .asciz     "Numero de palabras = "

;; Importaciones globales
        .globl     imprime_valor_decimal
        .globl     imprime_cadena_color
        .globl     imprime_palabra
        .globl     imprime_cadena
        .globl     palabras
        .globl     normal
        .globl     clear
        .globl     bold
        .globl     game

main:
        lds        #0xFF00

        ;; Pongo el texto en negrita
        ldx        #bold
        lbsr       imprime_cadena

        ldx        #palabras

menu:
        ;; Limpio la pantalla y muestro el menú
        pshs       x
        ldx        #clear
        lbsr       imprime_cadena
        ldx        #texto_menu
        lbsr       imprime_cadena
        puls       x

        ;; Leo la opción en b
        ldb        0xFF02

        ;; Salto a donde corresponda
        cmpb       #'1
        lbeq       diccionario
        cmpb       #'2
        lbeq       jugar
        cmpb       #'S
        lbeq       acabar
        cmpb       #'s
        lbeq       acabar

        ;; Si ninguna opción del menú coincide, vuelve al menu
        bra        menu

diccionario:
        pshs       x

        ;; Imprimo comienzo diccionario
        ldx        #texto_diccionario_inicio
        lbsr       imprime_cadena

        ;; Bucle para imprimir todas las palabras

```

```

        lda        #0
        ldb        #0
        ldx        #palabras
diccionario_bucle:
        ldb        ,x
        cmpb       #0
        beq        diccionario_fin

        ;; Imprimo palabra a palabra
        lbsr       imprime_palabra
        pshs       b
        ldb        #' \n
        stb        0xFF00
        puls       b

        inca
        leax       5,x

        bra        diccionario_bucle
diccionario_fin:
        ;; Imprimo el número de palabras
        ldx        #texto_diccionario_final
        lbsr       imprime_cadena
        lbsr       imprime_valor_decimal
        puls       x

        ldb        #' \n
        stb        0xFF00

        ldb        0xFF02
        bra        menu

jugar:
        ;; Limpio la pantalla
        pshs       x
        ldx        #clear
        lbsr       imprime_cadena
        puls       x

        ;; Empiezo un juego
        ldy        #0xF000
        lbsr       game

        ;; Compruebo si ha terminado bien
        cmpa       #0
        beq        fin_juego

        ;; Volver al menú
        cmpa       #'v
        lbeq       menu

        ;; Reinicio
        bra        jugar

fin_juego:
        ;; Incremento la palabra
        leax       5,x
        lda        ,x
        cmpa       #0
        lbne       volver_a_jugar
        ldx        #palabras
        lbra       volver_a_jugar

volver_a_jugar:
        ;; Pregunto si se vuelve a jugar
        pshs       x
        ldx        #text_volver_jugar
        lbsr       imprime_cadena
        puls       x

        ;; y/n
        lda        0xFF02
        cmpa       #'y

```

```
        lbne      menu

        lbra      jugar

acabar:
        ;; Quito la negrita
        ldx       #normal
        lbsr      imprime_cadena

        ldb       #10
        stb       0xFF00

        ;; Fin
        clra
        sta       0xFF01
        .org      0xFFFFE
        .word     main
```