

START

SP ← DCH

[DCH] ← 割込み処理プログラムの番地

EI

無限ループ

割込み処理
プログラム

PUSHF

PUSH G0

G0 ← [A]

G0 ← G0 ^ FFH

G0をブザーに出力

[A] ← G0

POP G0

POPF

RETI