

START

SP  $\leftarrow$  DCH

[DCH]  $\leftarrow$  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  $\leftarrow$  [A]

G0  $\leftarrow$  G0  $\wedge$  FFH

G0をブザーに出力

[A]  $\leftarrow$  G0

POP G0

POPF

RETI