

```

;
; I/O-enheter
;
; *****
; Det finns två inportar och två utportar i FLISP-datorn på adresserna $FB OCH $FC
;
; På adressen $FB finns både en inport och en utport. Adressen är det enda som dessa
; har gemensamt, så data som skrivs på t ex utport $FB har inget att göra med data som
; läses på inport $FB.
;
; Det finns ett antal inenheter och utenheter som man kan ansluta till portarna.
;
; Inenheter som kan anslutas till inportar:
; "DIPSWITCH" (FB,FC), med åtta strömbrytare (switchar), som kan ställas in på 0/1.
; "Keyboard" (FB,FC), där koden för en nedtryckt tangent kan avläsas.
; "Drill" (FB), där tre givare från en bormaskin kan avläsas.
; "Console" (FC), där man kan läsa ASCII-tecken från din dators tangentbord.
;
; Utenheter som kan anslutas till utportar:
; "LED" (FB,FC), med åtta lysdioder (lampor), som kan tändas (1) eller släckas (0).
; "HEXDISPLAY" (FB,FC), där man kan visa ett 8-bitars dataord som två hexsiffror.
; "7-SEGMENT" (FB,FC), där man kan styra varje segment i ett 7-segments sifferfönster.
; "Console" (FB), där man kan skriva ut tecken på en bildskärm.
; "Drill" (FC), där man kan styra olika funktioner hos en bormaskin.
; *****
;
; Assemblera programmet ("Debug|Assemble") och ladda det i minnet ("Load New").
;
; Anslut inenheten "DIPSWITCH" till inport $FB och utenheten "LED" till utport $FB.
;
; Kör sedan programmet, först instruktion för instruktion med "Step",
; sedan med "Run Slow" och till sist med "Run Fast".
; Ändra på strömbrytarna på "DIPSWITCH" medan du kör och iakttag utenheten.
;
; Stoppa programmet och byt i tur och ordning utenhet till "HEXDISPLAY", "7-SEGMENT"
; och "CONSOLE" och kör programmet på samma sätt med dessa.
;
; Stoppa programmet och byt både inport och utport till adressen $FC, assemblera
; och ladda det.
; Anslut sedan "DIPSWITCH" till inport $FC och "DRILL" till utport $FC och kör
; programmet.
;
; *****
START  ORG      0          Programmet startadress
        LDA     $FB       Läs av de åtta databitarna från ansluten inenhet
        STA     $FB       Mata ut de åtta databitarna till ansluten utenhet
        JMP     START     Upprepa förloppet
STOP    ;Här är första adressen efter programmet

```