

Ejercicio 5:

5) Escribe el programa teniendo en cuenta que si el registro DISPLAY-DATA muestra 0xFFFF, al volver a presionar el botón este mostrará 0x0000. De esta manera, el programa se escribe como:

```
main:      MOV [0xFFFF], 0x0000 //inicializa el display
presionado: CMP [0xFFFF], 0xFFFF //verifica que el botón se presione
           JNE presionado
soltado:   CMP [0xFFFF], 0x0000 //verifica que el botón se suelta
           JNE soltado
           ADD [0xFFFF], 0x0001 //aumenta el valor del display
           JMP presionado //vuelve a ver el estado del botón
```