

Konzipierung und Implementierung eines
geschwindigkeitsbasierten Reaktionsspiels unter
Verwendung des 8051 Mikrocontrollers

Grundmann, Alexander

Köhler, Sven

Schneble, Adrian

Weickenmeier, Marc

6. Juni 2018

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	2
1.1	Motivation	2
1.2	Aufgabenstellung	2
2	Grundlagen	3
2.1	Assembler	3
2.2	Der 8051 Mikrocomputer	3
2.3	Entwicklungsumgebung MCU-8051 IDE	3
3	Konzept	4
3.1	Analyse	4
3.2	Programmentwurf	4
4	Implementierung	5
5	Fazit	6

Kapitel 1

Einleitung

1.1 Motivation

1.2 Aufgabenstellung

Kapitel 2

Grundlagen

2.1 Assembler

2.2 Der 8051 Mikrocomputer

2.3 Entwicklungsumgebung MCU-8051 IDE

Kapitel 3

Konzept

3.1 Analyse

3.2 Programmentwurf

Kapitel 4

Implementierung

Kapitel 5

Fazit