**Informe Práctica 3 SED: INTERRUPCIONES**

Autores:

* Francisco Javier Perea Vanguelov (52545).
* Lydia Vega Ochoa (52654).
* Alberto Martínez Trapiello (52713).

Grupo: A-408 (Grupo B).

**Introducción:**

Comenzamos en esta práctica con el primer acercamiento a la programación de la arquitectura ARM de nuestra micro STM32F411VE. Previamente realizamos la práctica 0 para familiarizarnos con el entorno de programación (STMCubeMX y Keil uVision).

Por lo que comenzamos con la programación de un sencillo código que nos permita aprender a usar las interrupciones y la interacción con botones y LEDs. Como objetivo se nos plantea conseguir programar un juego que consiga medir el tiempo de reacción del usuario. Este juego consiste en que se encienda una luz tras un tiempo aleatorio, de modo que el usuario ha de esperar a que se ilumine para en ese momento pulsar el botón. Si el botón se pulsa antes de que se haya iluminado dará error y parpadeará una luz. En caso de que se pulse tras el encendido de la luz, entonces se parará la ejecución del programa para mostrar en el debugger el tiempo de reacción.

**Tarea 1a:** **Para ver el número de iteraciones contadas, establezca un punto de interrupción (breakpoint) en su función principal después de que se haya detectado la pulsación del interruptor y examine la variable contador utilizando la ventana de vigilancia (watch window).**

**Tarea 1b: Modifique el programa para encender un LED de cada color de forma aleatoria.**

**Tarea 2: Para evitar que el usuario pulse el botón antes de que se haya encendido el LED, deshabilite las interrupciones hasta que se encienda el LED. Utilice las instrucciones HAL\_NVIC\_DisableIRQ() y AL\_NVIC\_EnableIRQ() con los parámetros correspondientes.**

**Tarea 3: Modifique el programa para obtener la media de 5 medidas. Es decir, que se ejecute 5 veces seguidas el mismo procedimiento.**

**Tarea 4: Haga lo mismo, pero sin interrupciones. Para poder detectar la pulsación del botón mientras se está esperando, deberá implementar un mecanismo que cuente tiempo pero que no bloquee el microprocesador mientras se espera**