



CAMPUS CIUDAD DE MÉXICO
DEPARTAMENTO DE COMPUTACIÓN

PRÁCTICA 10: INTERRUPCIONES

Actividades previas

- 1) Realizar diagrama de flujo del MAIN del programa. No incluir las rutinas de cada interrupción.
- 2) Explicar cuántas interrupciones se ocuparán. Sus vectores de interrupción y las palabras de control para configurar cada interrupción.

Desarrollo

Se realizará un programa muy similar al de la práctica 6 pero ahora todo se atenderá por interrupciones.

El sistema contará con dos switches y dos botones.

- 1) Cuando ningún switch esté activado, deberá mostrarse el número "0000" en el display.
- 2) Cuando esté activado el primer switch
 - a. El sistema empezará a contar de forma ascendente de 0 a 9999 con un periodo de 10ms.
 - b. El conteo se debe realizar con interrupción de timer.
- 3) Cuando esté activado el segundo switch
 - a. El sistema atenderá los dos botones disponibles por interrupción. Un botón aumentará en 1 el conteo mostrado en los displays mientras el otro botón decrementará en 1 el conteo mostrado.
- 4) El *refresh* de los displays 7 segmentos se realizará por medio de una interrupción.