#include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

#include <gtk/gtk.h>

#include <wiringPi.h>

GtkWidget \*g\_menos\_a;

GtkWidget \*g\_menos\_b;

GtkWidget \*g\_vida\_a;

GtkWidget \*g\_vida\_b;

GtkWidget \*g\_inicio;

int main (int argc, char \*argv[])

{

GtkBuilder \*builder;

GtkWidget \*window;

gtk\_init(&argc, &argv);

builder = gtk\_builder\_new();

gtk\_builder\_add\_from\_file(builder, "Karate\_game\_B.glade", NULL);

window = GTK\_WIDGET (gtk\_builder\_get\_object(builder, "Ventana"));

gtk\_builder\_connect\_signals(builder, NULL);

g\_menos\_a = GTK\_WIDGET(gtk\_builder\_get\_object(builder, "menos\_a"));

g\_menos\_b = GTK\_WIDGET(gtk\_builder\_get\_object(builder, "menos\_b"));

g\_vida\_a = GTK\_WIDGET(gtk\_builder\_get\_object(builder, "vida\_a"));

g\_vida\_b = GTK\_WIDGET(gtk\_builder\_get\_object(builder, "vida\_a"));

g\_inicio = GTK\_WIDGET(gtk\_builder\_get\_object(builder, "inicio"));

g\_object\_unref(builder);

gtk\_widget\_show(window);

gtk\_main();

return 0;

}

int contador\_a = 100;

int contador\_b = 100;

void on\_menos\_a\_button\_press\_event()

{

contador\_b = contador\_b - 1;

printf("\t\n");

printf("Vida Jugador A: %i\n", contador\_a);

printf("Vida Jugador B: %i\n", contador\_b);

}

void on\_menos\_b\_button\_press\_event()

{

contador\_a = contador\_a - 1;

printf("\t\n");

printf("Vida Jugador A: %i\n", contador\_a);

printf("Vida Jugador B: %i\n", contador\_b);

}

void on\_vida\_a\_button\_press\_event()

{

contador\_a = contador\_a + 1;

printf("\t\n");

printf("Vida Jugador A: %i\n", contador\_a);

printf("Vida Jugador B: %i\n", contador\_b);

}

void on\_vida\_b\_button\_press\_event()

{

contador\_b = contador\_b + 1;

printf("\t\n");

printf("Vida Jugador A: %i\n", contador\_a);

printf("Vida Jugador B: %i\n", contador\_b);

}

int a;

int on\_inicio\_button\_press\_event()

{

if(wiringPiSetup() == -1)

return 1;

pinMode(0, OUTPUT);

pinMode(2, OUTPUT);

digitalWrite(0,0);

digitalWrite(2,0);

for(;;)

{

digitalWrite(0,1);

for(a=0; a<=60000; a++)

{

digitalWrite(0,0);

delay(500);

digitalWrite(2,1);

delay(1000);

digitalWrite(2,0);

delay(1000);

printf("Resultados:\n");

printf("Vida Jugador A: %i\n", contador\_a);

printf("Vida Jugador B: %i\n", contador\_b);

if(contador\_a>contador\_b)

{

printf("El ganador es el jugador A\n");

}

if(contador\_b>contador\_a)

{

printf("el ganador es el jugador B\n");

}

if(contador\_a==contador\_b)

{

printf("Empate\n");

}

return 0;

}

}

}

void on\_Ventana\_destroy()

{

gtk\_main\_quit();

}