/\*1.数码管前三位显示一个跑表，从000到999之间以1

%秒速度运行，当按下一个独立键盘时跑表停止，松开手

后跑表继续运行。(用定时器设计表)。\*/

#include<reg52.h>

sbit dula=P2^6;

sbit wela=P2^7;

sbit key2=P3^2;

sbit key3=P3^3;

sbit key4=P3^4;

sbit key5=P3^5;

#define uint unsigned int //宏定义

#define uchar unsigned char //宏定义

uchar code table[]={ //显示数据编码

0x3f,0x06,0x5b,0x4f,

0x66,0x6d,0x7d,0x07,

0x7f,0x6f,0x77,0x7c,

0x39,0x5e,0x79,0x71,

0x76,0x79,0x38,0x3f,0};

uint time;

uchar bai,shi,ge,aa,bb,cc;

void display(aa,bb,cc); //记得加分号，貌似形式参数的调用？？

void delay(uint z)

{

uint x,y;

for(x=z;x>0;x--)

for(y=110;y>0;y--);

}

void init()

{

TMOD=0x01;

TH0=(65536-10000)/256; //定时器初始化

TL0=(65536-10000)%256;

EA=1;

ET0=1;

TR0=1;

}

void main()

{

init();

while(1)

{

display(bai,shi,ge);

if(key2==0) //干扰或按键时

{

delay(5); //消除干扰或抖按键动

if(key2==0) //确认按键而非干扰

{

TR0=0;

while(!key2)

display(bai,shi,ge);

TR0=1;

}

//delay(5); //无需消除松手抖动

}

if(key3==0) //干扰或按键时

{

delay(5); //消除干扰或抖按键动

if(key3==0) //确认按键而非干扰

{

TR0=0;

}

}

if(key4==0) //干扰或按键时

{

delay(5); //消除干扰或抖按键动

if(key4==0) //确认按键而非干扰

{

TR0=1;

}

}

if(key5==0) //干扰或按键时

{

delay(5); //消除干扰或抖按键动

if(key5==0) //确认按键而非干扰

{

TR0=0;

time=0;

while(!key5)

display(bai,shi,ge);

TR0=1;

}

}

}

}

void display(aa,bb,cc)

{

//while(1) 多余一个！！导致无法检测按跳出死循环键，一般主函数才能死循环吧！

// {

bai=time/100;

shi=time%100/10;

ge=time%10; //求余不是求?

dula=1;

P0=table[aa];

dula=0;

P0=0xff; //消除段选值table[bai] 对位选显示的瞬间影响：消影！

wela=1;

P0=0xfe;

wela=0;

delay(25);

dula=1;

P0=table[bb];

dula=0;

P0=0xff;

wela=1;

P0=0xfd;

wela=0;

delay(25);

dula=1;

P0=table[cc];

dula=0;

P0=0xff;

wela=1;

P0=0xfb;

wela=0;

delay(25);

// }

}

void timer0() interrupt 1 //中断不是int timer

{

TH0=(65536-10000)/256; //定时器初始化

TL0=(65536-10000)%256;

time++;

if(time==1000) //不是==999

time=0;

}