#include <reg52.h>

#include "lcd1602.h"

sbit S1 = P3^0;//暂停、开始

sbit S2 = P3^1;//换场

sbit S3 = P3^2;//a

sbit S4 = P3^3;//b

unsigned char Ascore, Bscore; // A/B两队比分；

unsigned char ChangeFlag;//换场标志； 比赛节数；

unsigned char StartFlag = 1; //开始比赛标志；

void KeyCon(void)

{

static unsigned char flag1, flag2, flag3, flag4;//消抖变量；

if(S1 == 0) flag1 = 1;

if(S1 == 1 && flag1 == 1) {flag1 = 0; StartFlag =! StartFlag; Print(" ", 0, 0);}

if(S2 == 0) flag2 = 1;

if(S2 == 1 && flag2 == 1) {flag2 = 0; ChangeFlag =! ChangeFlag;}

if(S3 == 0) flag3 = 1;

if(S3 == 1 && flag3 == 1) {flag3 = 0; if(StartFlag)Ascore++;}

if(S4 == 0) flag4 = 1;

if(S4 == 1 && flag4 == 1) {flag4 = 0; if(StartFlag)Bscore++;}

}

void main(void)

{

LCD\_Initial();//初始化LCD;

while(1)

{

KeyCon(); //按键扫描；

if(StartFlag == 1)//比赛开始；

{

Print("VS", 8, 0);//固定显示；

Print(":", 8, 1);

if(ChangeFlag == 1)//场地转换；

{

Print(" IG", 2, 0);//显示队名；

Print("RNG", 12, 0);

display\_int( Ascore, 2, 1, 3);//显示比分；

display\_int(Bscore, 12, 1, 3);

}

else //交换显示；

{

Print(" IG", 12, 0);

Print("RNG", 2, 0);

display\_int( Ascore, 12, 1, 3);

display\_int(Bscore, 2, 1, 3);

}

}

else Print(" \*\*\*\*\*STOP\*\*\*\*\* ", 0, 0); //比赛暂停，暂停提示；

}

}