

```

// Tp3 manipulation MenuGen avec PEC12
// C. HUBER 10/02/2015 pour SLO2 2014-2015
// Fichier MenuGen.c
// Gestion du menu du générateur
// Traitement cyclique à 10 ms

#include <stdint.h>
#include <stdbool.h>
#include "MenuJeu.h"
#include "app.h"
#include "Jeux.h"

MENU_JEUX modeJeu;
E_Menu_State menuState = Main_Menu;
E_Menu_State menuAffichage = Main_Menu;
int mode;
static char cursor[2] = {NAVIGATION, BLANK};

// Initialisation du menu et des paramètres
void MENU_Initialize()
{
    lcd_init();
    lcd_bl_on();
    lcd_gotoxy(1,1);
    printf_lcd("BuzzerWireGame");
    lcd_gotoxy(1,2);
    printf_lcd("Santiago Valiante");
    mode = NORMAL;
}

// Execution du menu, appel cyclique depuis l'application
void MENU_Execute()
{
    static int flag = TRUE;
    static uint8_t position = 0;

    //uint8_t i;

    // =====
    //                               Gestion du menu
    // =====
    switch(menuState)
    {
        // =====
        //                               Menu principal
        // =====
        case Main_Menu:

            // =====
            //           Position du curseur avec l'encodeur
            // =====
            // Incrementation du curseur (Descendre le curseur)
            // si il n'est pas dans la dernière ligne

```

```

        if((Pec12IsPlus()== 1) && (position < 1))
        {
            cursor[position + 1] = cursor[position];
            cursor[position]=BLANK;
            position++;
            Pec12ClearPlus();
            flag = TRUE;
        }
        // Reset le flag si le curseur est dans la derniere ligne
    else
    {
        Pec12ClearPlus();
    }
    // Decrementation du curseur (monter le curseur)
    // si il n'est pas dans la premiere ligne
    if((Pec12IsMinus() == 1) && (position > 0))
    {
        cursor[position - 1] = cursor[position];
        cursor[position]=BLANK;
        position--;
        Pec12ClearMinus();
        flag = TRUE;
    }
    // Reset le flag si le curseur est dans la premiere ligne
    else
    {
        Pec12ClearMinus();
    }
    // =====
    //          Bouton de selection
    // =====
    if((Pec12.OK == TRUE))
    {
        if(position == 1)
        {
            menuState = Mode_Jeu;
            menuAffichage = Mode_Jeu;
        }
        else
        {
            menuState = Play;
            menuAffichage = Play;
        }
        lcd_ClearLine(2);
        flag = TRUE;
        Pec12ClearOK();
    }
    break;
// =====
//          Menu Selection du Mode de Jeu
// =====
case Mode_Jeu:
    // =====
    //          Changement de Mode
    // =====

```

```

// Incrementation du curseur (Descendre le curseur)
// si il n'est pas dans la derniere ligne
if((Pec12IsPlus()== 1) && (mode < 2))
{
    mode++;
    Pec12ClearPlus();
    flag = TRUE;
}
// Reset le flag si le curseur est dans la derniere ligne
else
{
    Pec12ClearPlus();
}
// Decrementation du curseur (monter le curseur)
// si il n'est pas dans la premiere ligne
if((Pec12IsMinus() == 1) && (mode > 0))
{
    mode--;
    Pec12ClearMinus();
    flag = TRUE;
}
// Reset le flag si le curseur est dans la premiere ligne
else
{
    Pec12ClearMinus();
}
// =====
//          Bouton de selection
// =====
if(Pec12.OK == TRUE)
{
    menuState = Main_Menu;
    menuAffichage = Main_Menu;
    flag = TRUE;
    lcd_ClearLine(3);
    Pec12ClearOK();
}
break;

case Play:
    //Ne rien faire
    break;
}
// =====
//          Mise a jour des parametres d'affichages
// =====
switch(menuAffichage)
{
    case Main_Menu:
        //Affichage Main menu
        if (flag == TRUE)
        {
            lcd_ClearLine(1);
            lcd_ClearLine(2);
            led_getxy(1,2);

```

```

        lcd_gotoxy(1,2);
        printf_lcd("%cMode: ", cursor[0]);
        lcd_gotoxy(8,2);
        LcdAffichageMode();
        lcd_gotoxy(1,3);
        printf_lcd("%cJOUER", cursor[1]);
        lcd_ClearLine(4);
        flag = FALSE;
    }
    break;

case Mode_Jeu:
    //Affichage Choix Mode
    if (flag == TRUE)
    {
        lcd_ClearLine(3);
        lcd_gotoxy(1,1);
        printf_lcd("Choix Mode");
        lcd_gotoxy(8,3);
        LcdAffichageMode();
        ChoixMode();
        flag = FALSE;
    }

    break;

case Play:
    if (modeJeu.state == MODE_NORMAL)
    {
        //Si fin du jeu retourne dans le menu
        if (ModeNormal()== 1)
        {
            menuAffichage = Main_Menu;
            menuState = Main_Menu;
        }
    }
    else if (modeJeu.state == MODE_CHRONO)
    {
        //Pas encore implémenté
    }
    else if (modeJeu.state == MODE_ONETOUCH)
    {
        //Pas encore implémenté
    }
    break;

}

}

void LcdAffichageMode ()
{
    //Affiche le mode sélectionné
    if (mode == NORMAL)
    {

```

```
        printf_lcd("Normal");
    }
    else if (mode == CHRONO)
    {
        printf_lcd("Chrono");
    }
    else if (mode == TOUCH)
    {
        printf_lcd("1Touch");
    }
}

void ChoixMode ()
{
    //Mise à jour du choix du mode
    if (mode == NORMAL)
    {
        modeJeu.state = MODE_NORMAL;
    }
    else if (mode == CHRONO)
    {
        modeJeu.state = MODE_CHRONO;
    }
    else if (mode == TOUCH)
    {
        modeJeu.state = MODE_ONETUCH;
    }
}
```