0.Macchina non in funzione (idle)

1. Macchina in funzione e controlla se c’è una palla disponibile
2. Palla entra nel meccanismo
3. Meccanismo viene ricaricato
4. Palla viene sparata (da qui si ritorna a controllare se c’è una palla disponibile dopo un tempo di 3 secondi circa)
5. Viene quante delle palle inviate sono entrate nel canestro
6. Alla fine della sessione di tiro viene inviata la statistica via seriale