

Фрагмент программы

```
// Проверяем состояние кнопок и формируем отчет для передачи
на ПК
static void advanceCircleByFixedAngle(void)
{
    DDRC=0x00;
    PORTC=0x00; // настраиваем порты PC0-PC3 для работы на вход
    DDRB=0x00;
    PORTB=0x00; // настраиваем порты PB0-PB3 для работы на вход
    if ((PINC & 1)==0) // Если кнопка на порте PC0 нажата
        Leftbutton=1; // записываем в переменную признак нажатия на
левую кнопку
    else
        Leftbutton=0; // иначе - записываем в эту же переменную
признак что левая кнопка отпущена
    if ((PINC & 2)==0) // Если кнопка на порте PC1 нажата
        Rightbutton=1; // записываем в переменную признак нажатия на
правую кнопку
    else
        Rightbutton=0; // иначе - записываем в эту же переменную
признак что правая кнопка отпущена
    if ((PINC & 4)==0) // Если кнопка на порте PC2 нажата
        Speed=5; // записываем в переменную признак медленной
скорости
    if ((PINC & 8)==0) // Если кнопка на порте PC3 нажата
        Speed=10; // записываем в переменную признак быстрой
скорости
    if ((PINB & 1)==0) // Если кнопка на порте PB0 нажата
        DeltaX=1; // записываем в переменную признак нажатия кнопку
"направо"
    else
        DeltaX=0; // иначе - записываем в эту же переменную признак
что кнопка "направо" отпущена
```

```
    if ((PINB & 2)==0) // Если кнопка на порте PB1 нажата
        DeltaX=-1; // записываем в переменную признак нажатия кнопку
"налево"
    else
        DeltaX=0; // иначе - записываем в эту же переменную признак что
кнопка "налево" отпущена
    if ((PINB & 4)==0) // Если кнопка на порте PB2 нажата
        DeltaX=1; // записываем в переменную признак нажатия кнопку
"наверх"
    else
        DeltaX=0; // иначе - записываем в эту же переменную признак что
кнопка "наверх" отпущена
    if ((PINB & 8)==0) // Если кнопка на порте PB3 нажата
        DeltaY=-1; // записываем в переменную признак нажатия кнопку
"вниз"
    else
        DeltaY=0; // иначе - записываем в эту же переменную признак что
кнопка "вниз" отпущена
    reportBuffer.dx = DeltaX*Speed;
    reportBuffer.dy = DeltaY*Speed;
    buttonMask=0;
    if (Leftbutton ==1 ) buttonMask = buttonMask | 0x00;
    if (Rightbutton ==1 ) buttonMask = buttonMask | 0x02;
}
```