// 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;

}