Init game:

Send message moet aangeroepen worden door de main van ir message send controller, hetzelfde voor displaycontroller.

Get mutex in displaycontroller naam veranderen

Concurrency mechanism functies in keypad controller

Concurrency ziet er goed uit

Concurrency toevoegen aan class diagram al is het door pool en mutex te noemen

Command lookup application logic object ervan maken met encode er in

Run game:

Button ding aangepast

Ir send controller check flag word wait(flag)

Send message controller moet niet de set met 11600 doen

Encoder naar application logic

Als er meer dan 1 van een object zijn meer relatie aangeven

Receiver get bit in boundary

Ir receiver meld aan run game date r meerdere bits zijn

Ir receiver get decode ook anders

Button heft report button niet check (buttondown)

Buttonhandler task verandere

Hwlib pin in button interface naar button class

Register game paramters check game parameters niet check

Lcd get from mutex word wait on mutex je krijgt lcd pool.read en wait on flag? Pool heft al de operatie.

Game\_time word game\_time controller

Geef controllers naam +controller

Button pressed flag word send message flag

Game time aan lcd

Een task kan op meerdere events wachten (evt1+evt2) bij aanroep

Std:

speaker

Speaker interface correct

Waiting on sound flag is wachten op flag geen do

Index ding

Als je enum ding

Play sound flag in plaats van sound changed flag

Frequenties enum

Play sound state is een samenvatting van states moet nog uitgebreid worden

Register game parameters

Check for keypad char levert Boolean op? (state waarin hij wacht)

State diagram moet nog output op lcd hebben

Run game moet game time aan controller geven en die zet het in entity diagram

Led controller

Een klok hoeft niet in interface end an in de std moet after()

Led on param color

Channel krijgt een struct met meerdere onderdelen tijd, kleur, anders

Lcd display

Wachten is wachten state

Ir send controller

Tijd mist 0 en 1 en zo

Sommige zijn acties encode

Init game

Set command in channel is actie en geen toestand

Reporting number to mutex in plaats van writing

Voor keypad kijk in register game parameters

Interfaces zo veranderen dat ze alleen ontvangen synchronisatie mechanismen in zitten