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

alleen nog button?--->>>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 1600 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 dater 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