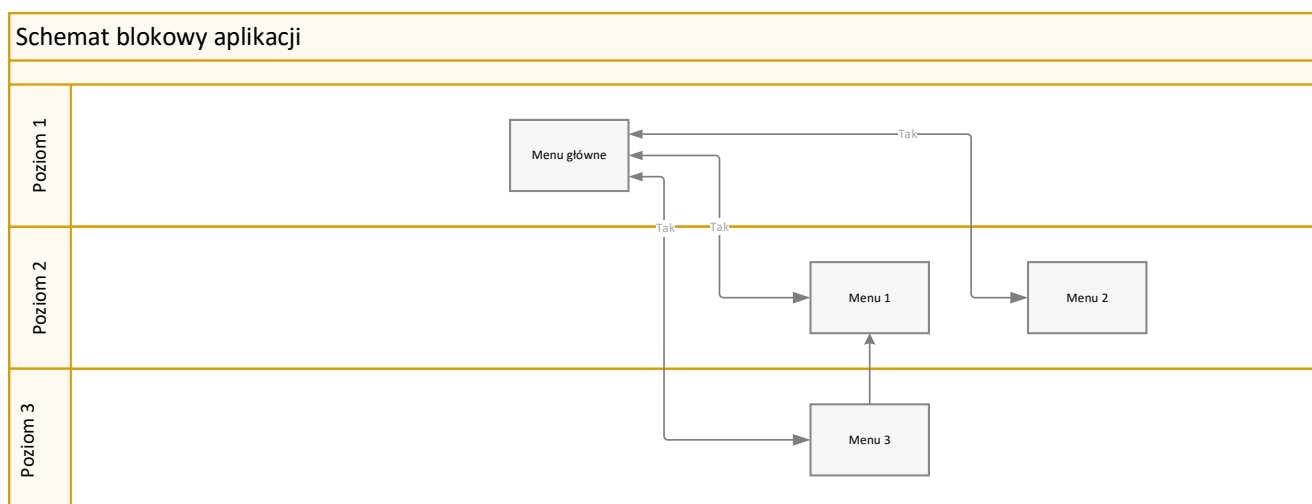


## Zadanie do ćwiczenia 6

Napisz program obsługi MENU aplikacji wg założonego schematu blokowego

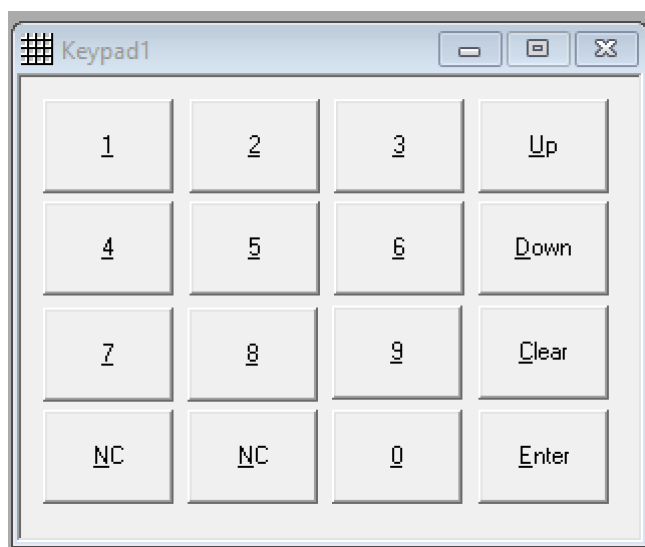


Menu 1 – wybór uruchomienia dwóch programów

Menu 2 - wybór uruchomienia dwóch programów

Menu 3 – wybór uruchomienia jednego programu, wybór powrotu Menu główne/Menu 1

Na wyświetlaczu LCD mamy wyświetlane komunikaty poziomu menu. Do sterowania Menu należy wybrać przyciski kolumny 4, które należy odpowiednio nazwać jak na rys.:



Przyciski up/down – przełączanie pomiędzy liniami wyświetlanego Menu, dla Menu głównego dodatkowo należy przewidzieć funkcje przewijania Menu: wyświetlane linie 1 i 2 lub 2 i 3 związane z wyświetlaniem i wskazywaniem wyborem Menu 1, Menu 2 lub Menu 3.

Enter – przycisk – zmień menu, przejdź z Menu główne do: Menu1, Menu 2 lub Menu 3 lub z Menu 3 do Menu 1 jak na rys.

Clear – (ma działać jak Escape) wyjście z programu Menu 1, Menu 2 lub Menu 3 – do wykorzystania w kolejnym ćwiczeniu.