

# Pseudo código laboratorio 03

1. Definir los pines que se utilizaran para el del juego de carreras y establecerlos con un nombre
  - a. Los LEDs de los contadores
  - b. Botones
  - c. LEDs del RGB
2. Colocar los pines como entrada o salida
3. Establecer una función de inicio la cual se activará si no hay una carrera en proceso y se presiona cualquiera de los dos botones de los corredores.
  - a. Hacer un semáforo con el LED RGB
  - b. Al terminar el semáforo colocar las condiciones iniciales de las LEDs de los contadores de carreras
  - c. Activar una bandera de código indicando que la carrera ya inicio
4. Cuando inicie la carrera establecer un bucle el cual se romperá si cualquiera de los dos jugadores gana, desactivando la bandera en el proceso.
  - a. Dentro de este código hacer un anti-rebote para ambos botones
  - b. Al presionar un botón que se apague la ultima LED encendida y que se encienda la siguiente que corresponda en el orden
  - c. Ver estado de la ultima LED de ambos corredores, si se encuentra encendida romper el bucle y no permitir que aumenten los contadores