

# CONTADOR DE PULSADOS



**JORGE BLANCO Y ADRIÁN GÓMEZ**

# **ÍNDICE**

- 1 . Código.**
- 2 . Fotos.**
- 3 . Conclusión.**

## 1. Código.

```
#define L 4 //puerto de comunicación

#define C 7 //puerto para reloj

#define D 8 //puerto de datos

const byte MAP[] = {0xC0,0xF9,0xA4,0xB0,0x99,0x92,0x82,0xF8,0X80,0X90};

const byte POSICION[] = {0xF1,0xF2,0xF4,0xF8};

int i=0;

void setup (){

  pinMode(L,OUTPUT);

  pinMode(C,OUTPUT);

  pinMode(D,OUTPUT);

  pinMode(A1,INPUT);

}

void loop(){

  if(digitalRead(A1)==LOW){

    Escribe(3, i++);

  }

  if(i>9)(i=0);

  delay(200);

}

void Escribe(byte Segmento, byte Valor){

  digitalWrite(L,LOW);

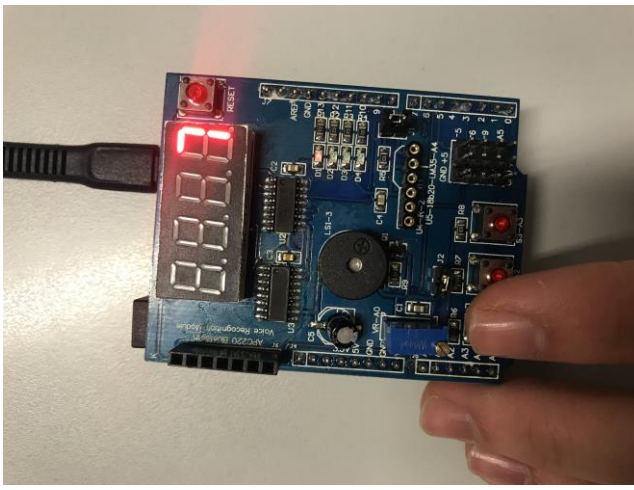
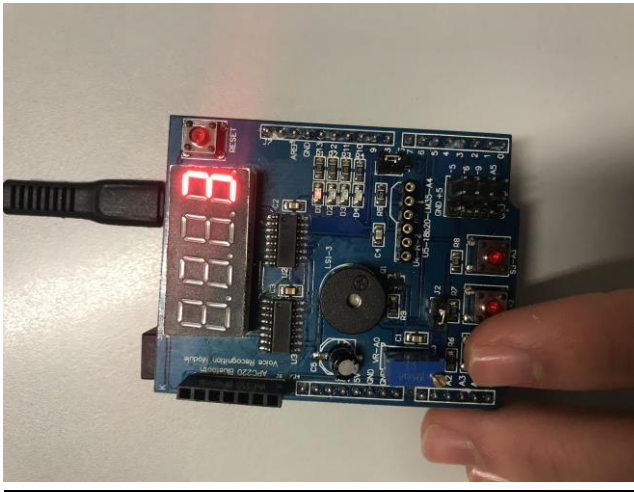
  shiftOut(D, C, MSBFIRST, MAP[Valor]);

  shiftOut(D, C, MSBFIRST, POSICION[Segmento] );

  digitalWrite(L,HIGH);

}
```

## 2. Fotos.



## 3. Conclusión.

Primero hemos definido la variable  $i$  como 0 para que este sea el valor inicial. Luego hemos establecido en el voidloop el condicional if para que cuando pulsemos el switch A1 se suma una unidad con el operador .