Universidad del Valle de Guatemala

Electrónica Digital II

Rodrigo Díaz, 18265

Lab #4

# Pseudocódigo

Se utilizarán interrupciones en los botones para poder activar rutinas cuando se presione cada uno de ellos.

Se tendrán dos banderas, una para iniciar el semáforo y otra para iniciar el juego.

Primero, se espera en el loop a que se presione el primer botón para arrancar el semáforo.

Al presionar el semáforo, comienza la secuencia, se apaga la bandera del semáforo y se prende la del juego. La bandera del semáforo no se puede volver a prender si no se termina el juego.

Luego se tienen subrutinas para cada uno de los botones y así incrementar los contadores.

Una vez alguno de los contadores llegue a 8, se indica el ganador y se termina el juego.

Ahora se espera nuevamente que se presione el primer botón para poder iniciar el semáforo de nuevo.