

Gravity DS

Definición del proyecto (Teclado, parte 2)

Esta parte se encarga del control del teclado. En nuestro juego las teclas se pulsán para cambiar la gravedad o para pasar al menú de pausa y sólo durante el estado "avanzar personaje".

Para esto necesitaremos las siguientes funciones:

void activarInt();

Activa el bit que permite las interrupciones del teclado.

void desactivarInt();

Desctiva el bit que permite las interrupciones del teclado.

void tecPulsada();

Decide la acción a realizar dependiendo de la tecla que ha sido pulsada.

Casos de prueba

Para asegurar el correcto funcionamiento de todas estas rutinas, se utilizarán los siguientes programas:

1. Imprimirá un '1' si se pulsa 'start' o un '2' si la tecla pulsada es 'A, B, ▲ o ▼'
2. Igual que 1. pero llamando a la función *desactivarInt()* antes de empezar, por lo que no deberá ocurrir nada al pulsar cualquier tecla.
3. Igual que 2. pero con una llamada a *activarInt()* justo después del *desactivarInt()* por lo que los resultados tendrán que ser los mismos que los de 1.