

# Interrupciones - Sobre Sorpresa

## Grupo 41 y 12

Implementad un personaje que se mueve por la GLCD.

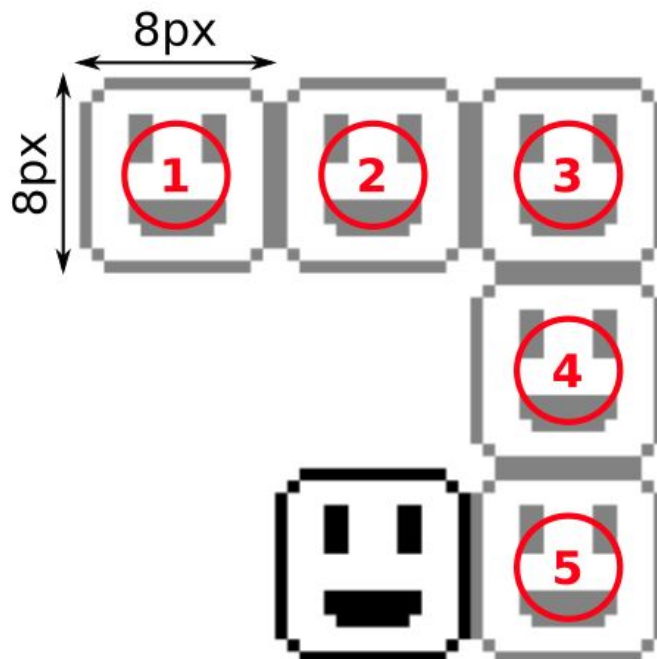
- El personaje debe ser un gráfico de 8x8 píxeles creado por vosotr@s.
- El movimiento será fijado a una rejilla de 8x8 píxeles.
- El movimiento se producirá como respuesta a interrupciones:
  - → Flanco ascendente de INT0
  - ↓ Flanco ascendente de INT1
  - ← Flanco ascendente de INT2
- Cuando el personaje sale por uno de los extremos de la pantalla, debe aparecer por el extremo opuesto.

**Importante:** Veréis que los pines que corresponden a INT0, INT1 e INT2 están conectados al PORTB. Estos pines entran en conflicto con la GLCD. Os aconsejo cambiar la GLCD a otro puerto que esté disponible. Por ejemplo, PORTA.

Ojo que la librería GLCD está considera que la GLCD está conectada al PORTB.

### Ejemplo:

Secuencia de inputs: → → ↓ ↓ ←



### Extra:

- Añadid paredes al mapa tal que el personaje no pueda pasar a través de ellas.