**Manual de Utilizador – Marcador de Basquetebol**

**SW(0) – Reset ao contador, às pontuações, e às faltas;**

**SW(1) – Enable do contador;**

**SW(9 downto 2) – Usado para carregar o valor da contagem do próximo período;**

**SW(17) – Interruptor que inicia um novo período;**

**KEY(0) e KEY(1) – Incrementa, decrementa ou reseta, conforme as especificações (menos de 1 segundo, 1 a 3 segundos, mais de 3 segundos) as pontuações das equipas 1 e 2, respetivamente.**

**KEY(2) e KEY(3) – Incrementa, decrementa ou reseta, conforme as especificações (menos de 1 segundo, 1 a 3 segundos, mais de 3 segundos) as faltas das equipas 1 e 2, respetivamente.**

**Inicialmente, a máquina começa no estado de definição de tempo, logo deve ser usado os switches de 9 ao 2 para selecionar o tempo desejado. De seguida, deve-se ligar o SW1 para habilitar o contador, ligando de seguida o SW17 para começar um novo período.**

**Enquanto o contador estiver ativo, pode-se usar as KEYs 0 e 1 para controlar as pontuações das equipas. Se desejar controlar as faltas, deve-se primeiro parar o contador (SW1) e de seguida usa as KEYs 2 e 3 para o efeito.**

**Quando o contador chega ao fim, volta ao estado inicial de definição de tempo, portanto deve-se repetir os mesmos passos de modo a iniciar outro período.**