**void** **UARTIntHandler**(**void**)

{

uint32\_t ui32Status;

**unsigned** **char** received\_character;

ui32Status = **UARTIntStatus**(UART0\_BASE, true); //obtener el estado de la interrupción

**UARTIntClear**(UART0\_BASE, ui32Status); //borrar las interrupciones afirmadas

**while**(**UARTCharsAvail**(UART0\_BASE)) //bucle mientras que hay caracteres

{

received\_character = **UARTCharGetNonBlocking**(UART0\_BASE);

**if**(received\_character == 0x55){

VolverB:

GLCD\_ClearScreen();

mensajes(0);}

**else**{

GLCD\_ClearScreen();

VolverA:

received\_character = **UARTCharGetNonBlocking**(UART0\_BASE);

GLCD\_Bitmap(A, 89, 0, 13, 16);

GLCD\_Bitmap(T, 102, 0, 13, 16);

GLCD\_Bitmap(E, 115, 0, 13, 16);

GLCD\_Bitmap(N, 0, 0, 13, 16);

GLCD\_Bitmap(C, 13, 0, 13, 16);

GLCD\_Bitmap(I, 26, 0, 13, 16);

GLCD\_Bitmap(O, 39, 0, 13, 16);

GLCD\_Bitmap(N, 52, 0, 13, 16);

GLCD\_Bitmap(alerta1, 64, 0, 24, 24);

delay\_ms(200);

GLCD\_Bitmap(alerta2, 64, 0, 24, 24);

delay\_ms(200);

GLCD\_GoTo(90,2);

GLCD\_WriteString("Fallas");

GLCD\_GoTo(4,2);

GLCD\_WriteString("detectadas");

**switch**(received\_character){

**case** 0x41:

mensajes(1);

**break**;

**case** 0x42:

mensajes(2);

**break**;

**case** 0x43:

mensajes(3);

**break**;

**case** 0x44:

mensajes(4);

**break**;

**case** 0x45:

mensajes(5);

**break**;

**case** 0x46:

mensajes(6);

**break**;

**case** 0x47:

mensajes(7);

**break**;

**case** 0x48:

mensajes(8);

**break**;

**case** 0x49:

mensajes(9);

**break**;

**case** 0x4A:

mensajes(10);

**break**;

**case** 0x4B:

mensajes(11);

**break**;

**case** 0x4C:

mensajes(12);

**break**;

**case** 0x4D:

mensajes(13);

**break**;

**case** 0x4E:

mensajes(14);

**break**;

**case** 0x4F:

mensajes(15);

**break**;

**case** 0x50:

mensajes(16);

**break**;

**case** 0x51:

mensajes(17);

**break**;

**case** 0x52:

mensajes(18);

**break**;

**case** 0x53:

mensajes(19);

**break**;

**case** 0x54:

mensajes(20);

**break**;

**case** 0x55:

**goto** VolverB;}

**goto** VolverA;

}

}

}