Test 2B 事件触发  
背景知识提要：  
1、 EVENT的基本知识  
typedef struct {  
        bool bAutoReset;  
        bool bIsSet;  
    } event\_t;  
2、 Event的基本操作  
a) Set： SET\_EVENT (\_\_EVENT)  
b) Wait:  WAIT\_EVENT (\_\_EVENT), 返回值是bool，true表示检测到event被set了  
c) Reset:  RESET\_EVENT (\_\_EVENT);  
d) Init: INIT\_EVENT(\_\_EVENT, \_\_INIT\_VALUE,\_\_MANUAL)  
注：这里的参数宏第一个参数\_\_EVENT要求在使用时传入的是指针，例如WAIT\_EVENT(&s\_tEvent);  
这里的定义都是宏，实际的event实现要用函数来实现，宏只是对这个函数的再一次封装。这样做的好处请慢慢体会。  
基本要求：  
3、 实现两个任务task\_print和task\_delay分别调用print和delay，以事件触发的模式实现TEST1的功能。  
  
Framework  
  
static fsm\_rt\_t task\_print(void);  
static fsm\_rt\_t task\_delay(void);  
static fsm\_rt\_t print(void);  
static fsm\_rt\_t delay(void);  
  
void main(void)  
{  
    system\_init();  
    while(1) {  
        breath\_led(); //!< 呼吸灯任务  
        task\_print(); //!< 显示任务  
        task\_delay(); //!< 延时任务  
    }  
}