Sistem treba da testira brzinu reakcije. Na sledeći način se odvija program:

1. Sistem ulazi u stanje odbrojavanja, cilj je da se korisnik pripremi da odreaguje zato se obrojava na displeju 3 sekunde (u programu stanje a)
2. Generiše se nasumičan broj pamti se u globalnoj promenljivoj random (za vreme stanja a se generisao, nakon toga se prelazi u stanje b). Promenljiva random predstavlja vreme koje je potrebno da se upali žuta dioda, da korisnik ne bi mogao da zna tačan trenutak paljenja diode. Dioda svetli pola sekunde
3. Sistem odbrojava vreme koje je potrebno korisniku (stanje c), na klik se generiše prekid i ispisuje se na displeju koliko vremena mu je trebalo da klikne, a ako u toku deset sekundi nije kliknuo neće se prikazati cifra ceć karakter '-'. Rezultat će ostati na displeju maksimalno 3 sekunde (stanje d).
4. Sistem opet ulazi u stanje odbrojavanja (stanje a).

Svaki klik koji se ne desi u okviru 10 sekundi nakon što zasvetli dioda neće biti registrovan. Pozvaće se prekidna procedura, ali će se odmah završiti nakon provere stanja.

Promene stanja realizovane su u okviru funkcije azuriranjeStanja(). Tu su definisani prelazi iz jednog u drugo stanje i globalna promenljiva indeks se menja u skladu s tim šta treba da se prikaže na displeju (ta promanljiva je pomeraj u odnosu na početnu adresu EEPROM). Takođe ažurira se i promenljiva vreme koja služi da bi se pratilo koliko je sekundi prošlo u okviru određenog stanja. U okviru ove procedure se vrši i ažuriranje porta A na koji su povezane diode.

Procedura prikaz() služi da prikaže određenu cifur na displej ili da resetuje displej. Čita iz EEPROM odgovarajući kod i prosleđuje na B1-7 bitove porta B.

Procedura upisTablice() upisuje hexa kodove u EEPROM, poziva se na početku glavne procedure.

Prekidna procedura ukoliko je sistem u stanju c (odbrojavanje nakon što dioda zasvetli) ažurira indeks i poziva proceduru za prikaz().