

```

void InitWindow()
{
    //Initialisering af pins til startposition
    Vindue1a_Write(1);
    Vindue2a_Write(1);
    Vindue1b_Write(0);
    Vindue2b_Write(0);

    /*
    //Lukning af vindue
    int i = 0;
    for (int i = 0; i < MAX_WINDOW; i++)
    {
        CloseOneTurn();
    }
    */

    //Initialisering af nuværende position
    currentTurn = 0;
    //Opdatering af nuværende indstillinger
    Position_Reg = Position_Reg & 0b0000111111111111;
}

void AdjustWindow()
{
    //Variabel til ønsket stilling på vindue
    uint8 desiredTurn;

    //Konvertering af data fra Status_Reg og indsættelse i desiredTurn.
    desiredTurn = ((MAX_WINDOW)*(((Status_Reg >> 12)*100)/15))/100;

    while(desiredTurn != currentTurn) //Så længe vinduet ikke er i ønsket position
    {
        if (currentTurn > desiredTurn) //Luk 1 omgang hvis vinduet er for åbent
        {
            CloseOneTurn();
        }

        if (currentTurn < desiredTurn) //Åben 1 omgang hvis vinduet er for lukket
        {
            OpenOneTurn();
        }

        //Tjek for nye data
        //Det sker for hver omgang, for at undgå at vinduet skal åbne helt inden det kan lukke.
        checkForData();
        desiredTurn = ((MAX_WINDOW)*(((Status_Reg >> 12)*100)/15))/100;
    }
    //Opdatering af nuværende indstillinger
    Position_Reg = Position_Reg & 0b0000111111111111;
    Position_Reg = Status_Reg | 0b1111000000000000;
}

```