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;

}