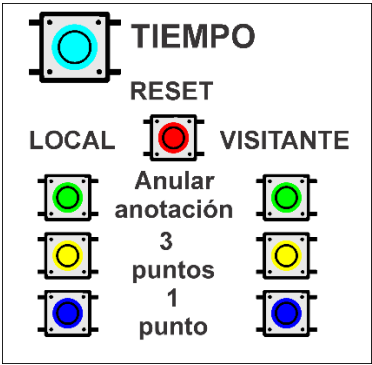


4. Un equipo de básquet de la ciudad de Guayaquil requiere implementar un marcador inteligente para los partidos de un campeonato a desarrollarse en el mes de agosto, para ello se requiere que de forma automática se registre el aro cada vez que el balón sea encestando.

El árbitro de mesa cuenta con un tablero de botones listados a continuación.

| | |
|-----|---|
| Bt1 | Reiniciar marcadores |
| Bt2 | Anular última anotación de visitante |
| Bt3 | Anular ultima anotación de local |
| Bt4 | Última anotación es de 3 puntos visitante |
| Bt5 | Última anotación es de 3 puntos local |
| Bt6 | Última anotación es de 1 punto visitante |
| Bt7 | Última anotación es de 1 punto local |
| Bt8 | Pausa/Play de tiempo |



Finalmente, en un segundo display debe mostrar cuantos minutos quedan de juego y en que tiempo del partido se encuentran (4 cuartos), dicho tiempo puede ser pausado por un botón y con el mismo botón se reanuda el conteo.

