

Bsp11 Stopuhr

Kapitel Timer/Counter

DI(FH) Andreas Pötscher

Aufgabenstellung

Programmieren Sie eine Stopuhr. Diese wird durch 3 Taster bedient:

- **Start:** Startet den Timer für die Stopuhr
- **Stop:** Stopt den Timer. Die Zeit wird dabei nicht zurückgesetzt.
- **Reset:** Der Timer wird auf 0 zurückgesetzt. Gleichzeitig wird der Timer gestoppt.

Bei jedem Tastendruck wird die aktuelle Zeit über die serielle Schnittstelle auf der Konsole ausgegeben.

Schaltplan

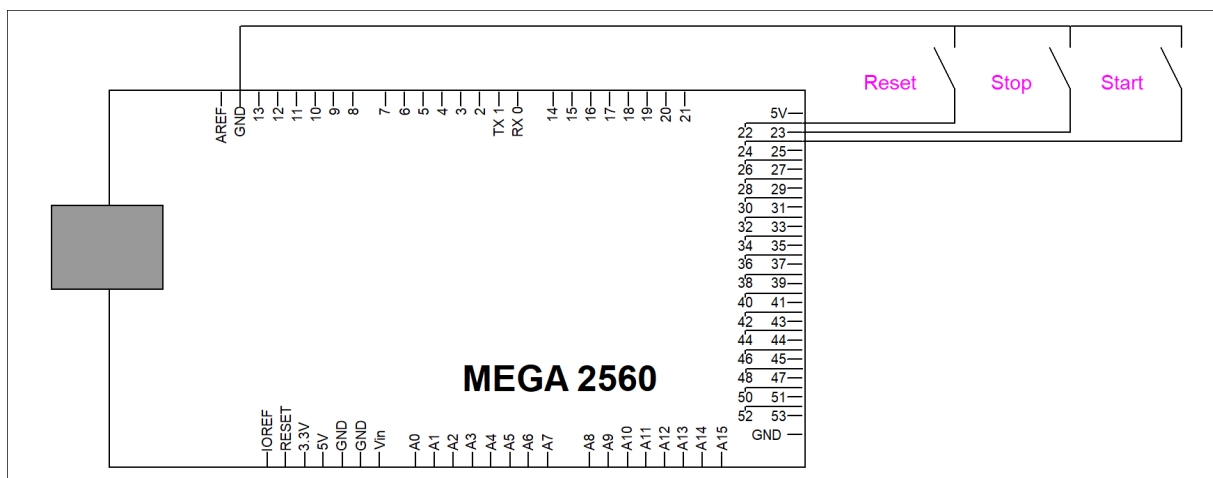


Abbildung 1: Schaltplan