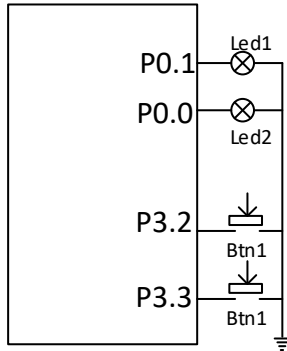


1. P3.3'e bağı bir buton bulunmaktadır. Buton'a her basıldığında (düşen kenar oluştuğunda) P0.0 pinini tersleyiniz. (Harici kesme 1 kullanınız)
2. P3.3'e bağı bir buton bulunmaktadır. Buton'a 2 kez basıldığında (düşen kenar oluştuğunda) p0.0 pinini tersleyiniz.
3. Timer 0 kesmesini kullanarak 1'sn yede bir p0.0 pinini tersleyiniz.
4. (Timer 0 ve harici kesme 0 kullan) Bir saniye süresince, P3.2'ye bağı butona basılma sayısını P0'da göster.
5. (Timer 0 ve harici kesme 0 kullan) Beş saniye süresince, P3.2'ye bağı butona basılma sayısını P0'da göster.
6. (Timer 0 ve harici kesme 0 kullan) On saniye süresince, P3.2'ye bağı butona basılma sayısını P0'da göster, eğer butona basılma sayısı 255'ten fazla ise P0'a FF bilgisini yazınız.
7. Aşağıdaki devrede bir oyun tasarlanmak istenmektedir. (Timer kesmesi kullanma, harici 1-2 kesmesi kullan.)
2 sn süresince Btn1'e basılma sayısı ve Btn2'e basılma sayısını r0 ve r1'de tutunuz. $R0 > R1$ ise led1'i yakınız. İşlemleri tekrar baştan başlatınız.



8. Soru 7'de timer kesmesini ve dış kesmesini kullanarak yapınız.
9. Aşağıdaki devrede bir oyun tasarlanmak istenmektedir. (Timer kesmesi ve harici 1-2 kesmesi kullan.)
Oyun bir kişinin Btn0'a basmasıyla başlayacak. 2 sn süresince Btn1'e basılma sayısı ve Btn2'e basılma sayısını r0 ve r1'de tutunuz. $R0 > R1$ ise led1'i yakınız. İşlemleri tekrar baştan başlatınız.

