

```

        MOV    M[FLAG_TEMPO], R0 ;coloca o temporizador a 0 em cada ciclo executado
        JMP    TEMPO             ;repete a rotina

REINICIA1:INC    R5              ;a bola passou pela raquete1
        MOV    R2, FFFFh
        MOV    M[LEDS], R2      ;acende os leds
LUZ:      DEC    R2
        CMP    R2, R0
        BR.NZ  LUZ
        MOV    R2, R0
        MOV    M[LEDS], R2      ;apaga os leds
        PUSH   R1
        PUSH   8014h
        CALL   EscRes1          ;atualiza o resultado do LCD
        CALL   LimpaBola;Apaga a bola
        CMP    R5, 53           ;compara R5 com 5 (53 em ASCII) e
        JMP.Z  ACABOU1          ;verifica se chegou ao final do jogo
        CALL   DRAWBALL         ;se nao é o final volta a desenhar a bola numa posição
        JMP    TEMPO

REINICIA2:INC    R6              ;a bola passou pela raquete2
        MOV    R2, FFFFh
        MOV    M[LEDS], R2      ;acende os leds
LUZ2:     DEC    R2
        CMP    R2, R0
        BR.NZ  LUZ2
        MOV    R2, R0
        MOV    M[LEDS], R2      ;apaga os leds
        PUSH   R1
        PUSH   8014h
        CALL   EscRes2          ;atualiza o resultado do LCD
        CALL   LimpaBola;Apaga a bola
        CMP    R6, 53           ;compara R6 com 5 (53 em ASCII) e
        JMP.Z  ACABOU2          ;verifica se chegou ao final do jogo
        CALL   DRAWBALL         ;se nao é o final volta a desenhar a bola numa posição
        JMP    TEMPO

ACABOU1:PUSH    VarTexto3        ;acabou o jogo
        PUSH    XY_INICIAL
        CALL    EscString         ;escreve na janela de texto a string VarTexto3
        BR      ACABOU

ACABOU2:PUSH    VarTexto2        ;acabou o jogo
        PUSH    XY_INICIAL
        CALL    EscString         ;escreve na janela de texto a string VarTexto3
        BR      ACABOU

ACABOU: MOV    R1, 1d
        CMP    M[FLAG_TEMPO], R1 ; Verificação se a flag está ativa
        JMP.NZ ACABOU
        MOV    M[FLAG_TEMPO], R0
        INCR7
        CMP    R7, 10d
        JMP.NZ ACABOU
        CALL   LimpaJanela
        JMP    inicio

```

```

;=====

```