

Grupo Elena:

Realizar un programa en el Simulador que use las interrupciones para:

- Cuando un usuario pulse una tecla del Simulador comprendida del 1 al 9 ponga tantos píxeles como indique el número pulsado (esto es, de 1 a 9) en la pantalla gráfica. La pantalla empezará a rellenarse por el extremo superior izquierdo y, cuando se termine de rellenar, se volverá a rellenar desde el principio sobrescribiendo lo que hubiera. El color del pixel lo sacará desde una posición de memoria fija que inicialmente contendrá el valor 0 (negro).
- Se establecerá el timer a un valor apropiado. Cada vez que se dispare el timer, el valor contenido en la posición de memoria que contiene el color cambiará: si contuviera 0 (negro) pasaría al 20 (verde) y, si contuviera 20 (verde) pasaría al 0 (negro).

El programa principal “activará” lo necesario y se quedará en un HLT, pero el código que entregue debería funcionar correctamente en caso de que el programa principal siguiera haciendo “cosas”. Si el código que entrega cree que es (suficientemente) correcto pero en alguna ocasión parece fallar, indique lo que piense que ocurre en esos casos.

Un ejemplo de lo que se podría visualizar sería:



Grupos Javier:

Utilizando las interrupciones del Simulador, realice un programa que:

- Cuando un usuario pulse una tecla del Simulador comprendida del 1 al 9 ponga en el display de texto tantas veces una letra obtenida de una posición fija de memoria como indique el número pulsado (esto es, de 1 a 9). El display empezará a llenarse desde la primera posición y, cuando se termine de llenar, volverá a empezar por la primera posición sobrescribiendo lo que hubiera. Inicialmente habrá una “A” en dicha posición fija de memoria.
- Se establecerá el timer a un valor apropiado. Cuando se dispare el timer, el valor contenido en la posición de memoria que contiene la letra cambiará: si contuviera una “A” pasaría a “a”, y si contuviera una “a” pasaría a una “A”.

El programa principal “activará” lo necesario y se quedará en un HLT, pero el código que entregue debería funcionar correctamente en caso de que el programa principal siguiera haciendo “cosas”. Si el código que entrega cree que es (suficientemente) correcto pero en alguna ocasión parece fallar, indique lo que piense que ocurre en esos casos.

Un ejemplo de lo que se podría visualizar sería:

A	A	A	A	A	A	A	a	a	a	a	a	a	a	a	a
a	a	a	a	A	A	a	a	a	a						