

Proyecto Hardware

Generado por Doxygen 1.8.6

Jueves, 17 de Diciembre de 2015 20:31:02

Índice general

1	Índice de estructura de datos	1
1.1	Estructura de datos	1
2	Índice de archivos	3
2.1	Lista de archivos	3
3	Documentación de las estructuras de datos	5
3.1	Referencia de la Estructura BITMAP	5
4	Documentación de archivos	7
4.1	Referencia del Archivo 8led.h	7
4.1.1	Documentación de las funciones	7
4.1.1.1	D8Led_blink_symbol	7
4.1.1.2	D8Led_current_symbol	7
4.1.1.3	D8Led_init	8
4.1.1.4	D8Led_symbol	8
4.2	Referencia del Archivo Bmp.h	8
4.2.1	Descripción detallada	9
4.2.2	Documentación de las funciones	9
4.2.2.1	BitmapPop	9
4.2.2.2	BitmapPush	9
4.2.2.3	BitmapView	9
4.2.2.4	CursorPush	9
4.2.2.5	CursorView	9
4.3	Referencia del Archivo Button.h	10
4.3.1	Descripción detallada	10
4.3.2	Documentación de las funciones	10
4.3.2.1	action	10
4.3.2.2	Button_init	10
4.3.2.3	Button_low_next	10
4.3.2.4	Button_low_update_screen	11
4.3.2.5	Button_next	11

4.3.2.6	Button_reconfigure_range	11
4.3.2.7	Button_set_valor_actual	11
4.3.2.8	Button_update_screen	11
4.3.2.9	Button_valor_actual	11
4.4	Referencia del Archivo lcd.h	11
4.4.1	Descripción detallada	13
4.4.2	Documentación de los 'defines'	13
4.4.2.1	LCD_Active_PutPixel	13
4.4.2.2	LCD_PutPixel	13
4.5	Referencia del Archivo sudoku_2015.h	13
4.5.1	Descripción detallada	14
4.5.2	Documentación de las funciones	14
4.5.2.1	celda_cambiar_candidatos	14
4.5.2.2	celda_es_candidato	14
4.5.2.3	celda_es_error	15
4.5.2.4	celda_es_pista	16
4.5.2.5	celda_leer_valor	16
4.5.2.6	celda_poner_valor	16
4.5.2.7	init_game	16
4.5.2.8	sudoku_candidatos_arm	16
4.5.2.9	sudoku_recalcular	17
4.5.2.10	sudoku_vacia_tabla	18
4.6	Referencia del Archivo sudoku_collection_san.h	18
4.6.1	Descripción detallada	18
4.6.2	Documentación de las funciones	19
4.6.2.1	sudoku_collection_descomprime	19
4.6.3	Documentación de las variables	20
4.6.3.1	cuadrículaCasiResuelta	20
4.6.3.2	cuadrículas	20
4.7	Referencia del Archivo sudoku_graphics.h	20
4.7.1	Descripción detallada	21
4.7.2	Documentación de las funciones	21
4.7.2.1	sudoku_graphics_draw_base	21
4.7.2.2	sudoku_graphics_draw_state	21
4.7.2.3	sudoku_graphics_draw_time	21
4.7.2.4	sudoku_graphics_fill_from_data	21
4.7.2.5	sudoku_graphics_mark_error	21
4.7.2.6	sudoku_graphics_print_final_screen	22
4.7.2.7	sudoku_graphics_print_instructions	23
4.7.2.8	sudoku_graphics_print_still_alive	23

4.7.2.9	sudoku_graphics_print_title_screen	23
4.7.2.10	sudoku_graphics_put_number_in_square	23
4.7.2.11	sudoku_graphics_remark_error_in_square	23
4.7.2.12	sudoku_graphics_remark_square	23
4.7.2.13	sudoku_graphics_update_lcd	24
4.8	Referencia del Archivo Timer2.h	24
4.8.1	Descripción detallada	24
4.8.2	Documentación de las funciones	24
4.8.2.1	Timer2_Empezar	24
4.8.2.2	Timer2_Inicializar	24
4.8.2.3	Timer2_Leer	24
4.8.2.4	Timer2_Reiniciar	24
Índice		25

Capítulo 1

Índice de estructura de datos

1.1. Estructura de datos

Lista de estructuras con una breve descripción:

BITMAP	5
----------------------------------	---

Capítulo 2

Indice de archivos

2.1. Lista de archivos

Lista de todos los archivos documentados y con descripciones breves:

8led.h	Funciones de control del display 8-segmentos	7
aperture-logo-bitmap.h	??
Bmp.h	Definicion mapas de bits del LCD	8
Button.h	Modulo que gestiona los rebotes de los botones	10
lcd.h	Funciones de visualizacion y control LCD	11
still-alive-lyrics.h	??
sudoku_2015.h	Modulo que contiene funciones relacionadas con el analisis de sudokus	13
sudoku_collection_san.h	Fichero de recursos que contiene cuadrículas	18
sudoku_graphics.h	Modulo que actua de capa de abstraccion entre el juego y la pantalla	20
Timer2.h	Modulo que gestiona un contador	24
title-bitmap.h	??
common/ 44b.h	??
common/ 44blib.h	??
common/ def.h	??
common/ option.h	??

Capítulo 3

Documentación de las estructuras de datos

3.1. Referencia de la Estructura BITMAP

Campos de datos

- INT8U **ucFlags**
- INT8U **ucBitsPix**
- INT16U **usWidth**
- INT16U **usHeight**
- INT32U **ulTransparentColor**
- INT8U * **pucStart**

La documentación para esta estructura fue generada a partir del siguiente fichero:

- [Bmp.h](#)

Capítulo 4

Documentación de archivos

4.1. Referencia del Archivo 8led.h

Funciones de control del display 8-segmentos.

Funciones

- void `D8Led_init` (void)
Inicializacion del sistema del 8 segmentos.
- void `D8Led_symbol` (int value)
Cambia el valor en el 8 segmentos.
- int `D8Led_current_symbol` (void)
Devuelve el simbolo actualmente en el 8 segmentos.
- void `D8Led_blink_symbol` (int value, int ms)
Pone temporalmente un nuevo simbolo el 8 segmentos.

4.1.1. Documentación de las funciones

4.1.1.1. void `D8Led_blink_symbol` (int value, int ms)

Cambia temporalmente el simbolo en el 8 segmentos al valor value (este parametro ha de cumplir las mismas condiciones que para su uso en la funcion `D8Led_symbol`). El nuevo simbolo permanecera en el 8 segmentos durante los siguientes ms milisegundos. A continuacion se volvera a poner el valor inicial. Es una funcion bloqueante.

Parámetros

in	value	Valor a poner en el 8 segmentos
in	ms	Milisegundos que permanecera el simbolo en el 8 segmentos

4.1.1.2. int `D8Led_current_symbol` (void)

Devuelve el valor en el 8 segmentos, interpretado como un numero decimal en el rango [0,15]

Devuelve

Simbolo actualmente en el 8 segmentos

4.1.1.3. void D8Led_init (void)

Inicializa el sistema del 8 segmentos, y pone el simbolo 0 en el mismo

4.1.1.4. void D8Led_symbol (int value)

Cambia el simbolo en el 8 segmentos al numero pasado, interpretado en hexadecimal. En caso de que el valor no pueda ser mostrado con un unico digito hexadecimal, no cambia el numero en el 8 segmentos.

Parámetros

<code>in</code>	<code>value</code>	Valor a poner en el 8 segmentos
-----------------	--------------------	---------------------------------

4.2. Referencia del Archivo Bmp.h

Definicion mapas de bits del LCD.

```
#include "def.h"
```

Estructuras de datos

- struct [BITMAP](#)

'defines'

- #define **BLACK** 0xf
- #define **WHITE** 0x0
- #define **LIGHTGRAY** 0x5
- #define **DARKGRAY** 0xa
- #define **TRANSPARENCY** 0xff

'typedefs'

- typedef struct [BITMAP](#) **STRU_BITMAP**
- typedef struct [BITMAP](#) * **pSTRU_BITMAP**

Funciones

- void [BitmapView](#) (INT16U x, INT16U y, [STRU_BITMAP](#) Stru_Bitmap)
Display bitmap in virtual buffer.
- void **BitmapViewHorizontallyCentered** (INT16U y, [STRU_BITMAP](#) Stru_Bitmap)
- void **BitmapViewVerticallyCentered** (INT16U x, [STRU_BITMAP](#) Stru_Bitmap)
- void **BitmapViewCentered** ([STRU_BITMAP](#) Stru_Bitmap)
- void [BitmapPush](#) (INT16U x, INT16U y, [STRU_BITMAP](#) Stru_Bitmap)
Push bitmap data into LCD active buffer.
- void [BitmapPop](#) (INT16U x, INT16U y, [STRU_BITMAP](#) Stru_Bitmap)
Pop bitmap data into LCD active buffer.
- void [CursorInit](#) (void)
Cursor init.
- void [CursorView](#) (INT16U x, INT16U y)

Cursor display.

- void **CursorPush** (INT16U x, INT16U y)

Cursor push.

- void **CursorPop** (void)

Cursor pop.

4.2.1. Descripción detallada

Autor

4.2.2. Documentación de las funciones

4.2.2.1. void BitmapPop (INT16U x, INT16U y, STRU_BITMAP Stru_Bitmap)

Parámetros

in	x	X coordinate of the position to pop into
in	y	Y coordinate of the position to pop into
in	Stru_Bitmap	Bitmap to pop

4.2.2.2. void BitmapPush (INT16U x, INT16U y, STRU_BITMAP Stru_Bitmap)

Parámetros

in	x	X coordinate of the position to draw
in	y	Y coordinate of the position to draw
in	Stru_Bitmap	Bitmap to draw

4.2.2.3. void BitmapView (INT16U x, INT16U y, STRU_BITMAP Stru_Bitmap)

Parámetros

in	x	X coordinate of the position to draw
in	y	Y coordinate of the position to draw
in	Stru_Bitmap	Bitmap to draw

4.2.2.4. void CursorPush (INT16U x, INT16U y)

Parámetros

in	x	X coordinate of the position to push
in	y	Y coordinate of the position to push

4.2.2.5. void CursorView (INT16U x, INT16U y)

Parámetros

in	x	X coordinate of the position to draw
in	y	Y coordinate of the position to draw

4.3. Referencia del Archivo Button.h

Modulo que gestiona los rebotes de los botones.

Funciones

- int [Button_valor_actual](#) (void)
- int [Button_next](#) (void)
- void [Button_init](#) (int min, int max)
- void [action](#) (int n)
- void [Button_set_valor_actual](#) (int n)
- void [Button_low_next](#) (void)
- int [Button_update_screen](#) ()
- void [Button_low_update_screen](#) ()
- void [Button_reconfigure_range](#) (int new_min, int new_max)

4.3.1. Descripción detallada

Modulo que se encarga de gestionar los botones y su uso en el proyecto, inicializarlos y sincronizar el 7 segmentos con el valor interno del boton.

Autor

Guillermo Robles Gonzalez

4.3.2. Documentación de las funciones

4.3.2.1. void action (int *n*)

Accion asociada a la pulsacion del boton de codigo n

Parámetros

in	<i>n</i>	Codigo de boton pulsado
----	----------	-------------------------

4.3.2.2. void Button_init (int *min*, int *max*)

Iniciar el sistema de botones, poniendo la pantalla al valor minimo pasado

Parámetros

in	<i>min</i>	Valor minimo que aparecera en la pantalla
in	<i>max</i>	Valor maximo que aparecera en la pantalla

4.3.2.3. void Button_low_next (void)

Baja el flag interno de next

4.3.2.4. void Button_low_update_screen ()

Baja el flag interno indicando que se han realizado acciones

4.3.2.5. int Button_next (void)

Informa de si se ha de avanzar

Devuelve

1 en caso de que el flag este activo, 0 en caso contrario

4.3.2.6. void Button_reconfigure_range (int new_min, int new_max)

Reconfigura el rango que maneja el boton, solo seran validos valores en el rango [0,15]

Parámetros

in	new_min	Nuevo minimo
in	new_max	Nuevo maximo

4.3.2.7. void Button_set_valor_actual (int n)

Ajusta el valor de la cuenta interna del boton, actualizando el display. Ha de pertenecer al rango al cual esta actualmente configurado el boton.

Parámetros

in	n	nuevo valor a poner
----	---	---------------------

4.3.2.8. int Button_update_screen ()

Indica si ha sido realizada alguna accion que afecte al estado interno del boton, tanto la pulsacion de un boton como la repeticion de una accion

Devuelve

1 en caso de que el flag este activo, 0 en caso contrario

4.3.2.9. int Button_valor_actual (void)

Valor actual de la cuenta interna

Devuelve

valor actual

4.4. Referencia del Archivo lcd.h

Funciones de visualizacion y control LCD.

```
#include "def.h"
```

'defines'

- #define **TLCD_160_240** (0)
- #define **VLCD_240_160** (1)
- #define **CLCD_240_320** (2)
- #define **MLCD_320_240** (3)
- #define **ELCD_640_480** (4)
- #define **SLCD_160_160** (5)
- #define **LCD_TYPE** MLCD_320_240
- #define **SCR_XSIZE** (320)
- #define **SCR_YSIZE** (240)
- #define **LCD_XSIZE** (320)
- #define **LCD_YSIZE** (240)
- #define **MODE_MONO** (1)
- #define **MODE_GREY4** (4)
- #define **MODE_GREY16** (16)
- #define **MODE_COLOR** (256)
- #define **Ascii_W** 8
- #define **XWIDTH** 6
- #define **BLACK** 0xf
- #define **WHITE** 0x0
- #define **LIGHTGRAY** 0x5
- #define **DARKGRAY** 0xa
- #define **TRANSPARENCY** 0xff
- #define **HOZVAL** (LCD_XSIZE/4-1)
- #define **HOZVAL_COLOR** (LCD_XSIZE*3/8-1)
- #define **LINEVAL** (LCD_YSIZE -1)
- #define **MVAL** (13)
- #define **M5D**(n) ((n) & 0x1ffff)
- #define **MVAL_USED** 0
- #define **ARRAY_SIZE_MONO** (SCR_XSIZE/8*SCR_YSIZE)
- #define **ARRAY_SIZE_GREY4** (SCR_XSIZE/4*SCR_YSIZE)
- #define **ARRAY_SIZE_GREY16** (SCR_XSIZE/2*SCR_YSIZE)
- #define **ARRAY_SIZE_COLOR** (SCR_XSIZE/1*SCR_YSIZE)
- #define **CLKVAL_MONO** (12)
- #define **CLKVAL_GREY4** (12)
- #define **CLKVAL_GREY16** (12)
- #define **CLKVAL_COLOR** (10)
- #define **LCD_BUF_SIZE** (SCR_XSIZE*SCR_YSIZE/2)
- #define **LCD_ACTIVE_BUFFER** (0xc300000)
- #define **LCD_VIRTUAL_BUFFER** (0xc300000 + LCD_BUF_SIZE)
- #define **LCD_PutPixel**(x, y, c)
- #define **LCD_Active_PutPixel**(x, y, c)
- #define **GUISWAP**(a, b) {a^=b; b^=a; a^=b;}

Funciones

- **INT8U LCD_GetPixel** (INT16U usX, INT16U usY)
- **void Lcd_Clr** (void)
- **void Lcd_Test** (void)
- **void Lcd_Dma_Trans** (void)
- **void LcdVirtualToTrue** (void)
- **void LcdClrRect** (INT16 usLeft, INT16 usTop, INT16 usRight, INT16 usBottom, INT8U ucColor)
- **void Lcd_Draw_Box** (INT16 usLeft, INT16 usTop, INT16 usRight, INT16 usBottom, INT8U ucColor)

- void **Lcd_Draw_Box_inverted** (INT16 usLeft, INT16 usTop, INT16 usRight, INT16 usBottom, INT8U ucColor)
- void **Lcd_Draw_Filled_Box** (INT16 usLeft, INT16 usTop, INT16 usRight, INT16 usBottom, INT8U ucColor)
- void **Lcd_Draw_Line** (INT16 usX0, INT16 usY0, INT16 usX1, INT16 usY1, INT8U ucColor, INT16U usWidth)
- void **Lcd_Draw_HLine** (INT16 usX0, INT16 usX1, INT16 usY0, INT8U ucColor, INT16U usWidth)
- void **Lcd_Draw_VLine** (INT16 usY0, INT16 usY1, INT16 usX0, INT8U ucColor, INT16U usWidth)
- void **Lcd_Draw_HLine_pointed** (INT16 usX0, INT16 usX1, INT16 usY0, INT8U ucColor, INT16U usWidth)
- void **Lcd_Draw_VLine_pointed** (INT16 usY0, INT16 usY1, INT16 usX0, INT8U ucColor, INT16U usWidth)
- void **Lcd_Draw_HLine_inverted** (INT16 usX0, INT16 usX1, INT16 usY0, INT16U usWidth)
- void **Lcd_Draw_VLine_inverted** (INT16 usY0, INT16 usY1, INT16 usX0, INT16U usWidth)
- void **Lcd_Anti_Disb** (INT16U usX0, INT16U usY0, INT16U usX1, INT16U usY1)
- void **Lcd_DisplayChar** (INT16U usX0, INT16U usY0, INT8U ForeColor, INT8U ucChar)
- void **Lcd_DisplayChar_inverted** (INT16U usX0, INT16U usY0, INT8U ForeColor, INT8U ucChar)
- void **Lcd_DisplayShort** (INT16 sX, INT16 sY, INT16U usInt)
- void **Lcd_Circle** (INT8 X, INT8 Y, INT16 radius, INT8U ForeColor)
- void **Zdma0Done** (void) __attribute__((interrupt("IRQ")))
- void **Lcd_DspAscll6x8** (INT16U usX0, INT16U usY0, INT8U ForeColor, INT8U *pucChar)
- void **Lcd_DspAscll8x16** (INT16U x0, INT16U y0, INT8U ForeColor, INT8U *s)
- void **Lcd_DspAscll8x16HorizontallyCentered** (INT16U y0, INT8U ForeColor, INT8U *s)
- void **Lcd_DspAscll8x16HorizontallyCentered_inverted** (INT16U y0, INT8U ForeColor, INT8U *s)
- void **Lcd_DspHz16** (INT16U x0, INT16U y0, INT8U ForeColor, INT8U *s)
- void **ReverseLine** (INT32U ulHeight, INT32U ulY)
- void **ReverseSquare** (INT32U ulX0, INT32U ulY0, INT32U ulX1, INT32U ulY1)

4.4.1. Descripción detallada

Versión

<P6-ARM>

4.4.2. Documentación de los 'defines'

4.4.2.1. #define LCD_Active_PutPixel(x, y, c)

Valor:

```
(* (INT32U *) (LCD_ACTIVE_BUFFER + (y) * SCR_XSIZE / 2 + (319 - (x)) / 8 * 4)) = \
((( (* (INT32U *) (LCD_ACTIVE_BUFFER + (y) * SCR_XSIZE / 2 + (319 - (x)) / 8 * 4)) & \
(~(0xf0000000 » (((319 - (x))%8)*4)))) | ((c) « (7 - (319 - (x))%8) * 4))
```

4.4.2.2. #define LCD_PutPixel(x, y, c)

Valor:

```
(* (INT32U *) (LCD_VIRTUAL_BUFFER+ (y) * SCR_XSIZE / 2 + ( (x)) / 8 * 4)) = \
((( (* (INT32U *) (LCD_VIRTUAL_BUFFER+ (y) * SCR_XSIZE / 2 + ( (x)) / 8 * 4)) & \
(~(0xf0000000 » ((( (x))%8)*4)))) | ((c) « (7 - ( (x))%8) * 4))
```

4.5. Referencia del Archivo sudoku_2015.h

Modulo que contiene funciones relacionadas con el analisis de sudokus.

```
#include <inttypes.h>
```

'defines'

- `#define CELDA uint16_t`

Enumeraciones

- `enum { NUM_FILAS = 9, NUM_COLUMNAS = 16, TAM_REGION = 3, NUM_REGION = 3 }`

Informacion de la cuadrícula.

Funciones

- `void init_game (void)`
- `void celda_cambiar_candidatos (uint8_t valor, CELDA cuadrícula[NUM_FILAS][NUM_COLUMNAS], uint8_t fila, uint8_t columna)`
- `int sudoku_candidatos_arm (CELDA cuadrícula[NUM_FILAS][NUM_COLUMNAS], uint8_t fila, uint8_t columna)`
- `int sudoku_recalcular (CELDA cuadrícula[NUM_FILAS][NUM_COLUMNAS])`
- `int celda_es_error (CELDA celda)`
- `int celda_es_pista (CELDA celda)`
- `int celda_es_candidato (CELDA celda, uint8_t valor)`
- `void celda_poner_valor (CELDA *celdaptr, uint8_t val)`
- `uint8_t celda_leer_valor (CELDA celda)`
- `void sudoku_vacia_tabla (CELDA cuadrícula[NUM_FILAS][NUM_COLUMNAS])`

4.5.1. Descripción detallada**Autor**

Guillermo Robles Gonzalez

4.5.2. Documentación de las funciones

4.5.2.1. `void celda_cambiar_candidatos (uint8_t valor, CELDA cuadrícula[NUM_FILAS][NUM_COLUMNAS], uint8_t fila, uint8_t columna) [inline]`

Funcion que modifica los posibles candidatos de una celda, eliminando una pista dada

Parámetros

<code>in</code>	<code>valor</code>	Pista que se eliminara
<code>in</code>	<code>cuadrícula</code>	Cuadrícula a modificar
<code>in</code>	<code>fila</code>	Coordenada fila de la casilla a modificar
<code>in</code>	<code>columna</code>	Coordenada columna de la casilla a modificar

4.5.2.2. `int celda_es_candidato (CELDA celda, uint8_t valor) [inline]`

Devuelve un numero mayor que cero en caso de que la celda sea pista inicial, devuelve 0 en caso contrario

Parámetros

<code>in</code>	<code>celda</code>	Celda a comprobar
-----------------	--------------------	-------------------

Devuelve

0 si y solo si la celda no es pista

4.5.2.3. `int celda_es_error (CELDA celda) [inline]`

Devuelve un numero mayor de 0 si y solo si la celda esta marcada como error, devuelve 0 en caso contrario

Parámetros

<i>in</i>	<i>celda</i>	Celda a comprobar
-----------	--------------	-------------------

Devuelve

0 en caso de que la celda sea correcta

4.5.2.4. int celda_es_pista (CELDA *celda*) [inline]

Devuelve un numero mayor que cero en caso de que la celda sea pista inicial, devuelve 0 en caso contrario

Parámetros

<i>in</i>	<i>celda</i>	Celda a comprobar
-----------	--------------	-------------------

Devuelve

0 si y solo si la celda no es pista

4.5.2.5. uint8_t celda_leer_valor (CELDA *celda*) [inline]

Devuelve el numero en la celda dada (0 si es vacia)

Parámetros

<i>out</i>	<i>celda</i>	Celda a consultar
------------	--------------	-------------------

4.5.2.6. void celda_poner_valor (CELDA * *celdaptr*, uint8_t *val*) [inline]

Actualiza el valor de la celda dada al valor dado

Parámetros

<i>out</i>	<i>celda</i>	Celda a cambiar
<i>in</i>	<i>val</i>	Nuevo valor

4.5.2.7. void init_game (void)

Inicializa el juego

4.5.2.8. int sudoku_candidatos_arm (CELDA *cuadrícula*[NUM_FILAS][NUM_COLUMNAS], uint8_t *fila*, uint8_t *columna*)

Funcion que dado una casilla en una cuadrícula, actualiza sus candidatos

Parámetros

<i>in</i>	<i>cuadrícula</i>	Cuadrícula a modificar
<i>in</i>	<i>fila</i>	Coordenada fila de la casilla a modificar
<i>in</i>	<i>columna</i>	Coordenada columna de la casilla a modificar

Devuelve

0 en caso de que la casilla este vacia, !=0 en caso contrario

4.5.2.9. `int sudoku_recalcular (CELDA cuadrícula[NUM_FILAS][NUM_COLUMNAS])`

Funcion que dado una cuadrícula, actualiza todos sus candidatos y reajusta los errores como sea necesario, usando como hoja una funcion ARM.

Parámetros

out	<i>cuadrícula</i>	Cuadrícula a modificar
-----	-------------------	------------------------

Devuelve

Numero de casillas vacías, o -1 en caso de que haya errores

4.5.2.10. void sudoku_vacia_tabla (CELDA *cuadrícula*[NUM_FILAS][NUM_COLUMNAS])

Pone cualquier casilla que no sea pista a 0

Parámetros

out	<i>cuadrícula</i>	Cuadrícula a editar
-----	-------------------	---------------------

4.6. Referencia del Archivo sudoku_collection_san.h

Fichero de recursos que contiene cuadrículas.

```
#include "sudoku_2015.h"
```

'defines'

- #define **SUDOKU_COLLECTION_SAN_H_**
- #define **NUM_CUADRICULAS** 10
- #define **COMPRESSED_SIZE** 41

Funciones

- void [sudoku_collection_descomprime](#) (char *compressed, CELDA destiny[NUM_FILAS][NUM_COLUMNAS])

Variables

- char [cuadrículas](#) [NUM_CUADRICULAS][COMPRESSED_SIZE]
Colección de cuadrículas comprimidas.
- char [cuadrículaCasiResuelta](#) [COMPRESSED_SIZE]
Cuadrícula especial casi resuelta.

4.6.1. Descripción detallada

Módulo que contiene cuadrículas en formato comprimido, además de funciones de descompresión

Autor

Guillermo Robles Gonzalez

4.6.2. Documentación de las funciones

4.6.2.1. void sudoku_collection_descomprime (char * *compressed*, CELDA *destiny*[NUM_FILAS][NUM_COLUMNAS])

Funcion que convierte del formato comprimido al formato normal de uso

Parámetros

in	<i>compressed</i>	Cuadrícula compresada
out	<i>destiny</i>	Zona de memoria en la que se descomprimira la cuadrícula

4.6.3. Documentación de las variables**4.6.3.1. char cuadrículaCasiResuelta[COMPRESSED_SIZE]**

Cuadrícula especial en la cual solo resta introducir un valor

4.6.3.2. char cuadrículas[NUM_CUADRICULAS][COMPRESSED_SIZE]

Colección de cuadrículas en formato comprimido

4.7. Referencia del Archivo sudoku_graphics.h

Módulo que actúa de capa de abstracción entre el juego y la pantalla.

```
#include "sudoku_2015.h"
#include "44blib.h"
#include "44b.h"
#include "def.h"
```

'defines'

- #define SUDOKU_NUM_CUADS 9
- #define SUDOKU_SQUARE_SIZE 18
- #define SUDOKU_X0 20
- #define SUDOKU_Y0 20
- #define SUDOKU_FONT_HEIGHT 16
- #define SUDOKU_FONT_LENGTH 8
- #define ASCII_NUMBER_BASE 48

Funciones

- void [sudoku_graphics_draw_base](#) ()
- void [sudoku_graphics_fill_from_data](#) (CELDA cuadrícula[NUM_FILAS][NUM_COLUMNAS])
- void [sudoku_graphics_update_lcd](#) ()
- void [sudoku_graphics_print_final_screen](#) (int tiempo_juego_s, int tiempo_calculos_ms, int errores)
- void [sudoku_graphics_put_number_in_square](#) (INT8 x, INT8 y, INT8 number, INT8U ucColor)
- void [sudoku_graphics_remark_square](#) (INT8 x, INT8 y)
- void [sudoku_graphics_mark_error](#) (INT8 x, INT8 y, INT8 error)
- void [sudoku_graphics_remark_error_in_square](#) (INT8 x, INT8 y, INT8 error)
- void [sudoku_graphics_print_title_screen](#) ()
- void [sudoku_graphics_print_instructions](#) ()
- void [sudoku_graphics_print_still_alive](#) (int lineNumber)
- void [sudoku_graphics_draw_state](#) (int state, int number)
- void [sudoku_graphics_draw_time](#) (int time_playing_s, int time_calculating_ms)

4.7.1. Descripción detallada

Modulo que contiene un conjunto de funciones que interactuan con el aspecto grafico del sudoku, y que abstraen las operaciones sobre la pantalla en un conjunto de operaciones de alto nivel

Autor

Guillermo Robles Gonzalez

4.7.2. Documentación de las funciones

4.7.2.1. void sudoku_graphics_draw_base ()

Dibuja la base del sudoku (cuadrícula, numeración de la misma, frase de información)

4.7.2.2. void sudoku_graphics_draw_state (int state, int number)

Dibuja el estado de selección en el que nos encontramos state=0 => esperando fila state=1 => esperando columna state=2 => esperando valor

Parámetros

in	state	Estado actual, en forma textual
in	number	Valor actual del botón

4.7.2.3. void sudoku_graphics_draw_time (int time_playing_s, int time_calculating_ms)

Dibuja el tiempo, tanto el pasado como el de los cálculos

Parámetros

in	time_playing_s	Tiempo de juego, en segundos
in	time_calculating- _ms	Tiempo de cálculo, en milisegundos

4.7.2.4. void sudoku_graphics_fill_from_data (CELDA cuadrícula[NUM_FILAS][NUM_COLUMNAS])

Rellena el sudoku con la información de la cuadrícula dada

Parámetros

in	cuadrícula	Cuadrícula de la que se coja la información
----	------------	---

4.7.2.5. void sudoku_graphics_mark_error (INT8 x, INT8 y, INT8 error) [inline]

Marca el error dado en la casilla dada (Negando los colores en su interior)

Parámetros

in	x	Posición x de la casilla
in	y	Posición y de la casilla
in	error	Error a marcar (intervalo 1-9)

4.7.2.6. `void sudoku_graphics_print_final_screen (int tiempo_juego_s, int tiempo_calculos_ms, int errores)`

Imprime la pantalla final, si el numero de errores es 0, se imprimira la pantalla de exito, en caso contrario se imprimira un mensaje de fracaso.

Parámetros

in	<i>tiempo_juego_ms</i>	Tiempo que ha durado el juego, en ms
in	<i>tiempo_calculos_ms</i>	Tiempo que han durado los calculos, en ms
in	<i>tiempo_renderizado_ms</i>	Tiempo de renderizado, en ms
in	<i>errores</i>	Numero de errores actual

4.7.2.7. void sudoku_graphics_print_instructions ()

Imprime la pantalla de instrucciones

4.7.2.8. void sudoku_graphics_print_still_alive (int lineNumber)

Imprime 6 lineas de Still Alive a partir de la linea dada

Parámetros

in	<i>lineNumber</i>	Linea a partir de la cual comenzar a imprimir
----	-------------------	---

4.7.2.9. void sudoku_graphics_print_title_screen ()

Imprime la pantalla de titulo

4.7.2.10. void sudoku_graphics_put_number_in_square (INT8 x, INT8 y, INT8 number, INT8U ucColor) [inline]

Rellena una casilla con el numero dado

Parámetros

in	<i>x</i>	Posicion x de la casilla a rellenar
in	<i>y</i>	Posicion y de la casilla a rellenar
in	<i>number</i>	Numero con el cual rellenarla
in	<i>ucColor</i>	Color de letra

4.7.2.11. void sudoku_graphics_remark_error_in_square (INT8 x, INT8 y, INT8 error)

Remarca una marca de error en una casilla

Parámetros

in	<i>x</i>	Posicion x de la casilla
in	<i>y</i>	Posicion y de la casilla
in	<i>error</i>	Error a remarcar

4.7.2.12. void sudoku_graphics_remark_square (INT8 x, INT8 y) [inline]

Remarca una casilla de forma visible al usuario (Aplicando un enmarcado)

Parámetros

in	x	Posicion x de la casilla
in	y	Posicion y de la casilla

4.7.2.13. void sudoku_graphics_update_lcd ()

Actualiza el LCD con la informacion del sudoku

4.8. Referencia del Archivo Timer2.h

Modulo que gestiona un contador.

```
#include "44b.h"
```

Funciones

- void [Timer2_Inicializar](#) (void)
- void [Timer2_Empezar](#) (void)
- void [Timer2_Reiniciar](#) (void)
- uint32_t [Timer2_Leer](#) (void)

4.8.1. Descripción detallada

Modulo que gestiona un timer de precision milisegundos, usa el timer 2

Autor

Guillermo Robles Gonzalez

4.8.2. Documentación de las funciones**4.8.2.1. void Timer2_Empezar (void)**

Funcion que comienza la cuenta.

4.8.2.2. void Timer2_Inicializar (void)

Funcion que inicializa el contador

4.8.2.3. uint32_t Timer2_Leer (void)

Devuelve el contador interno en microsegundos

Devuelve

Tiempo en microsegundos desde el ultimo reinicio del contador

4.8.2.4. void Timer2_Reiniciar (void)

Funcion que resetea el contador interno a 0

Índice alfabético

8led.h, [7](#)
 D8Led_blink_symbol, [7](#)
 D8Led_current_symbol, [7](#)
 D8Led_init, [7](#)
 D8Led_symbol, [8](#)

action
 Button.h, [10](#)

BITMAP, [5](#)

BitmapPop
 Bmp.h, [9](#)

BitmapPush
 Bmp.h, [9](#)

BitmapView
 Bmp.h, [9](#)

Bmp.h, [8](#)
 BitmapPop, [9](#)
 BitmapPush, [9](#)
 BitmapView, [9](#)
 CursorPush, [9](#)
 CursorView, [9](#)

Button.h, [10](#)
 action, [10](#)
 Button_init, [10](#)
 Button_low_next, [10](#)
 Button_low_update_screen, [10](#)
 Button_next, [11](#)
 Button_reconfigure_range, [11](#)
 Button_set_valor_actual, [11](#)
 Button_update_screen, [11](#)
 Button_valor_actual, [11](#)

Button_init
 Button.h, [10](#)

Button_low_next
 Button.h, [10](#)

Button_low_update_screen
 Button.h, [10](#)

Button_next
 Button.h, [11](#)

Button_reconfigure_range
 Button.h, [11](#)

Button_set_valor_actual
 Button.h, [11](#)

Button_update_screen
 Button.h, [11](#)

Button_valor_actual
 Button.h, [11](#)

celda_cambiar_candidatos
 sudoku_2015.h, [14](#)

celda_es_candidato
 sudoku_2015.h, [14](#)

celda_es_error
 sudoku_2015.h, [14](#)

celda_es_pista
 sudoku_2015.h, [16](#)

celda_leer_valor
 sudoku_2015.h, [16](#)

celda_poner_valor
 sudoku_2015.h, [16](#)

cuadrículaCasiResuelta
 sudoku_collection_san.h, [20](#)

cuadrículas
 sudoku_collection_san.h, [20](#)

CursorPush
 Bmp.h, [9](#)

CursorView
 Bmp.h, [9](#)

D8Led_blink_symbol
 8led.h, [7](#)

D8Led_current_symbol
 8led.h, [7](#)

D8Led_init
 8led.h, [7](#)

D8Led_symbol
 8led.h, [8](#)

init_game
 sudoku_2015.h, [16](#)

LCD_Active_PutPixel
 lcd.h, [13](#)

LCD_PutPixel
 lcd.h, [13](#)

lcd.h, [11](#)
 LCD_Active_PutPixel, [13](#)
 LCD_PutPixel, [13](#)

sudoku_2015.h, [13](#)
 celda_cambiar_candidatos, [14](#)
 celda_es_candidato, [14](#)
 celda_es_error, [14](#)
 celda_es_pista, [16](#)
 celda_leer_valor, [16](#)
 celda_poner_valor, [16](#)
 init_game, [16](#)
 sudoku_candidatos_arm, [16](#)
 sudoku_recalcular, [16](#)

- sudoku_vacia_tabla, [18](#)
- sudoku_candidatos_arm
 - sudoku_2015.h, [16](#)
- sudoku_collection_descomprime
 - sudoku_collection_san.h, [19](#)
- sudoku_collection_san.h, [18](#)
 - cuadrículaCasiResuelta, [20](#)
 - cuadriculas, [20](#)
 - sudoku_collection_descomprime, [19](#)
- sudoku_graphics.h, [20](#)
 - sudoku_graphics_draw_base, [21](#)
 - sudoku_graphics_draw_state, [21](#)
 - sudoku_graphics_draw_time, [21](#)
 - sudoku_graphics_fill_from_data, [21](#)
 - sudoku_graphics_mark_error, [21](#)
 - sudoku_graphics_print_final_screen, [21](#)
 - sudoku_graphics_print_instructions, [23](#)
 - sudoku_graphics_print_still_alive, [23](#)
 - sudoku_graphics_print_title_screen, [23](#)
 - sudoku_graphics_put_number_in_square, [23](#)
 - sudoku_graphics_remark_error_in_square, [23](#)
 - sudoku_graphics_remark_square, [23](#)
 - sudoku_graphics_update_lcd, [24](#)
- sudoku_graphics_draw_base
 - sudoku_graphics.h, [21](#)
- sudoku_graphics_draw_state
 - sudoku_graphics.h, [21](#)
- sudoku_graphics_draw_time
 - sudoku_graphics.h, [21](#)
- sudoku_graphics_fill_from_data
 - sudoku_graphics.h, [21](#)
- sudoku_graphics_mark_error
 - sudoku_graphics.h, [21](#)
- sudoku_graphics_print_final_screen
 - sudoku_graphics.h, [21](#)
- sudoku_graphics_print_instructions
 - sudoku_graphics.h, [23](#)
- sudoku_graphics_print_still_alive
 - sudoku_graphics.h, [23](#)
- sudoku_graphics_print_title_screen
 - sudoku_graphics.h, [23](#)
- sudoku_graphics_put_number_in_square
 - sudoku_graphics.h, [23](#)
- sudoku_graphics_remark_error_in_square
 - sudoku_graphics.h, [23](#)
- sudoku_graphics_remark_square
 - sudoku_graphics.h, [23](#)
- sudoku_graphics_update_lcd
 - sudoku_graphics.h, [24](#)
- sudoku_recalcular
 - sudoku_2015.h, [16](#)
- sudoku_vacia_tabla
 - sudoku_2015.h, [18](#)
- Timer2.h, [24](#)
 - Timer2_Empazar
 - Timer2.h, [24](#)
 - Timer2_Inicializar
 - Timer2.h, [24](#)
 - Timer2_Leer
 - Timer2.h, [24](#)
 - Timer2_Reiniciar
 - Timer2.h, [24](#)