

My Project

Generated by Doxygen 1.8.6

Thu Dec 17 2015 17:52:09

Contents

1	Bug List	1
2	Class Index	3
2.1	Class List	3
3	File Index	5
3.1	File List	5
4	Class Documentation	7
4.1	BITMAP Struct Reference	7
5	File Documentation	9
5.1	Button.h File Reference	9
5.1.1	Detailed Description	9
5.1.2	Function Documentation	9
5.1.2.1	action	9
5.1.2.2	Button_init	9
5.1.2.3	Button_low_next	10
5.1.2.4	Button_low_update_screen	10
5.1.2.5	Button_next	10
5.1.2.6	Button_set_valor_actual	10
5.1.2.7	Button_update_screen	10
5.1.2.8	Button_valor_actual	10
	Index	11

Chapter 1

Bug List

File [Button.h](#)

Ninguno conocido

Chapter 2

Class Index

2.1 Class List

Here are the classes, structs, unions and interfaces with brief descriptions:

BITMAP	7
----------------------------------	-------------------

Chapter 3

File Index

3.1 File List

Here is a list of all documented files with brief descriptions:

8led.h	??
Bmp.h	??
Button.h	
Modulo que gestiona los rebotes de los botones	9
lcd.h	??
sudoku_2015.h	??
sudoku_collection_san.h	??
sudoku_graphics.h	??
Timer2.h	??

Chapter 4

Class Documentation

4.1 BITMAP Struct Reference

Public Attributes

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

The documentation for this struct was generated from the following file:

- Bmp.h

Chapter 5

File Documentation

5.1 Button.h File Reference

Modulo que gestiona los rebotes de los botones.

Functions

- 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](#) ()

5.1.1 Detailed Description

Modulo que gestiona los rebotes de los botones. Modulo que se encarga de gestionar los botones y su utilidad, inicializarlos y sincronizar el 7 segmentos con el boton.

Author

Guillermo Robles Gonzalez

Bug Ninguno conocido

5.1.2 Function Documentation

5.1.2.1 void action (int *n*)

Accion asociada a la pulsacion del boton de codigo n

Parameters

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

5.1.2.2 void Button_init (int *min*, int *max*)

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

Parameters

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

5.1.2.3 void Button_low_next (void)

Baja el flag interno de next

5.1.2.4 void Button_low_update_screen ()

Baja el flag interno indicando que se han realizado acciones

5.1.2.5 int Button_next (void)

Informa de si se ha de avanzar

Returns

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

5.1.2.6 void Button_set_valor_actual (int *n*)

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

Parameters

<i>in</i>	<i>n</i>	nuevo valor a poner
-----------	----------	---------------------

5.1.2.7 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

Returns

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

5.1.2.8 int Button_valor_actual (void)

Valor actual de la cuenta interna

Returns

valor actual

Index

action

Button.h, [9](#)

BITMAP, [7](#)

Button.h, [9](#)

action, [9](#)

Button_init, [9](#)

Button_low_next, [10](#)

Button_low_update_screen, [10](#)

Button_next, [10](#)

Button_set_valor_actual, [10](#)

Button_update_screen, [10](#)

Button_valor_actual, [10](#)

Button_init

Button.h, [9](#)

Button_low_next

Button.h, [10](#)

Button_low_update_screen

Button.h, [10](#)

Button_next

Button.h, [10](#)

Button_set_valor_actual

Button.h, [10](#)

Button_update_screen

Button.h, [10](#)

Button_valor_actual

Button.h, [10](#)