

```
1  bool juegoIniciado;
2  char debePresionar;
3  int puntos, tics;
4
5  void main() {
6      // Instalo rutinas de interrupcion
7      juegoIniciado=FALSE;
8      enable();
9      while TRUE {
10     }
11 }
12
13 void boton() {
14     if !(juegoIniciado) {
15         juegiIniciado=TRUE;
16         debePrsionar=IN(GENERADOR);
17         OUT(PANTALLA,debePresionar<<4);
18         tics=0;
19         puntos=0;
20         OUT(DISPLAY,puntos);
21     }
22 }
23
24 void tiempo() {
25     if juegoIniciado {
26         if tics<=10 { // esta dentro del tiempo correcto (<=1sec)
27             if (IN(FLECHAS) & debePresionar)==debePresionar { // Presiono las
28                 flechas correctas
29                 debePresionar=IN(GENERADOR); // obtengo la/s nueva/s flecha/s que
30                 debe presionar luego
31                 puntos+=5;
32                 if tics<5 // bonificacion
33                     puntos+=5;
34                 tics=0;
35                 OUT(PANTALLA,debePresionar<<4);
36                 OUT(DISPLAY, puntos);
37             }
38             else if (IN(FLECHAS)==0x00) //No presiono nada todavia
39                 tics++;
40             else { // Presiono de forma incorrecta
41                 tics=0;
42                 puntos-=5;
43                 debePresionar=IN(GENERADOR);
44                 OUT(PANTALLA,debePresionar<<4);
45                 OUT(DISPLAY,puntos);
46             }
47         }
48         else { // Apago el sistema
49             juegoIniciado=FALSE;
50             tics=0;
51             OUT(PANTALLA,0x00);
52             OUT(DISPLAY,0);
53         }
54     }
55 }
```