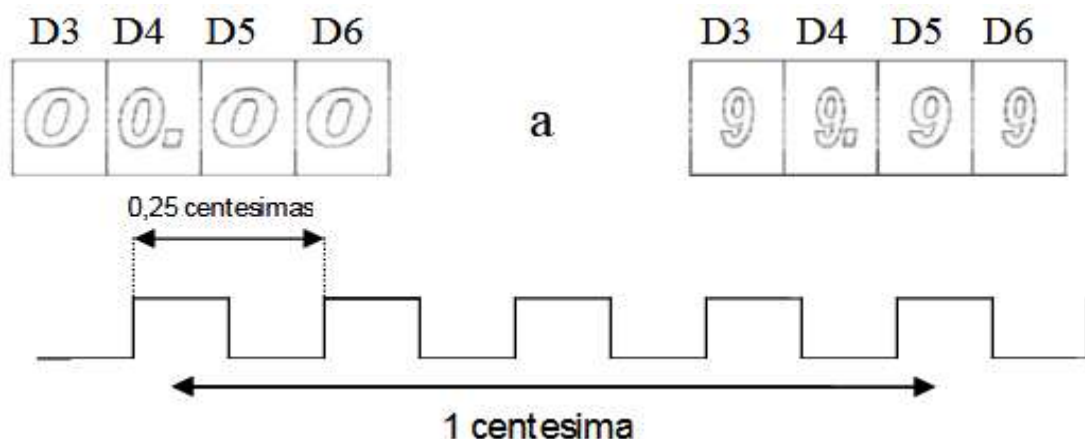


4. Enunciado de las prácticas

Práctica 5.1. Displays	
Presencial	Flujograma y código C del algoritmo de la función DISPLAYS que muestre en cada display (D3-D6) el valor contenido en los 4 bits menos significativos de cada una de 4 posiciones de memoria (DECENAS, SEGUNDOS, DECIMAS, CENTESIMAS), almacenadas en un array.



Práctica 5.2. Reloj con rutina de retardo	
Presencial	Flujograma y código C del algoritmo que con los 4 displays implemente un reloj con precisión de centésimas. Se empleará una rutina de duración de 10 ms (1 centésima) y se cambiará el display en cada cambio. En 4 posiciones de memoria se almacenarán los valores de centésimas, décimas, unidades de segundo y decenas de segundo. Cuando las centésimas tengan valor 10, las centésimas se pondrán a 0 y las décimas se incrementarán en una unidad. Esta comprobación debe hacerse en todas las variables 1. Implementar función de refresco de valores temporizado 2. Implementar función de resetear conteo 3. Implementar función de parar/continuar conteo 4. Implementar función de contar de forma creciente/decreciente

Práctica 5.3. Cronómetro para simular la desactivación de una bomba	
Presencial	Flujograma y código C del algoritmo que con los 4 displays implemente un reloj con precisión de centésimas. El artificiero tiene 10 segundos para desactivar la bomba introduciendo un código de 4 bits por los botones de menor peso (B0-B3). La confirmación del código se hace con el flanco de subida del botón B7. Solo se pueden realizar 4 intentos de desactivación. Los leds indicarán el número de intentos restantes. Caso haya acabado el tiempo o el número de intentos la bomba explotará, en cuyo caso los 8 leds tendrán que parpadear continuamente.