

---

## Konputagailuen Arkitektura I

---

### Laborategia 1: etenak

PCaren arkitekturan oinarrituta, dardo-joko bat programatu nahi dugu. Dardo batek ituan (*dianan*) jotzen duenean, gailuak eten bat sortuko du IRQ3 lerrotik, eta datu-erregistroan (0x281 helbidea du) lortutako puntuazioa adieraziko du. Demagun dardo guztiek ituan joko dutela.

Jokoaren funtzionamendua oso erraza da: 6 jaurtiketatan zein jokalarik lortzen duen puntuazio altuena jakin nahi dugu, erabili duen denbora ere kontuan hartuta. Aurreneko dardoak ituan jotzen duenetik neurtuko dugu denbora. Programaren hasieran, mezu bat aterako da pantailatik, jokalaria joko hasiko dela adierazteko eta dardoak botatzen has dadin. Programa bukatzean, beste mezu bat aterako da pantailatik, lortutako puntuazioa eta behar izan duen denbora (segundoak) adieraziz. Mezuak pantailaratzeko, honako funtzio hauek erabiliko ditugu: `IdatzTestu(testu)` eta `IdatzZenbaki(zenb)`.

Azaldutako funtzionamendua kontuan hartuta, idatzi C lengoaiari honako funtzio hauek:

- a) Programa nagusia. Adierazi programaren funtzionamendurako beharrezkoak diren aldagai globalak.
- b) Beharrezkotzat jotzen dituzun zerbitzu-errutina guztiak.
- c) Periferiko baten eskaerak zerbitzatzeko, eten-bektorea aldatzen duen errutina.