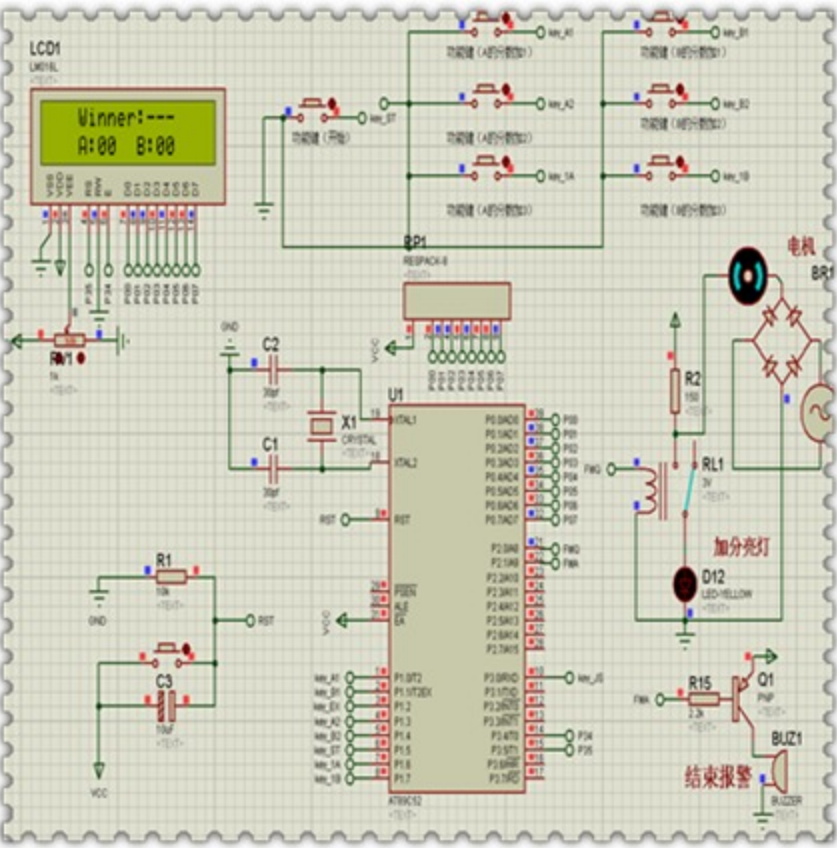


2、设计内容及要求：使用51系列单片控制系统控制篮球比赛积分器。具体内容为：（1）可通过按键输入为两支篮球队累计1,2,3分；（2）当某支篮球队积分超过30分时，显示他们为获胜队伍。

要求完成：1) 单片机控制系统总体选型；2) 单片机控制系统的软、硬件设计；3) 基于Proteus单片机仿真平台进行仿真调试，以验证设计内容的正确性。



```
1  #include <reg52.h>
2  #define uint    unsigned int
3  #define uchar   unsigned char
4
5  uchar code table[]    = ".. Play ball! ....";
6  uchar code table1[]  = "Welcome to here!";
7  sbit    key_ST      = P1 ^ 5;    /* 功能键（开始/暂停） */
8  sbit    key_A1      = P1 ^ 0;    /* 功能键（A队分数加1） */
9  sbit    key_A2      = P1 ^ 3;    /* 功能键（A队分数加2） */
10 sbit    key_1A      = P1 ^ 6;    /* 功能键（A队分数加3） */
11 sbit    key_B1      = P1 ^ 1;    /* 功能键（B队分数加1） */
12 sbit    key_B2      = P1 ^ 4;    /* 功能键（B队分数加2） */
13 sbit    key_1B      = P1 ^ 7;    /* 功能键（B队分数加3） */
14
15 sbit    FMQ = P2 ^ 0;            /* LED灯 */
16 sbit    FMA = P2 ^ 1;            /* 蜂鸣器 */
17 sbit    lcdrs  = P3 ^ 5;        /* LCD显示的数据/命令选择端 */
18 sbit    lcden  = P3 ^ 4;        /* LCD显示的使能信号 */
19 uchar    finsh  = 0;
20
21 uchar    flag, ms, mg, ss, sg, ags, agg, bgs, bgg, num, num1, num2, js = '-', C, D, t, min = 0, time_fm;
22 int    sec = 12;
```