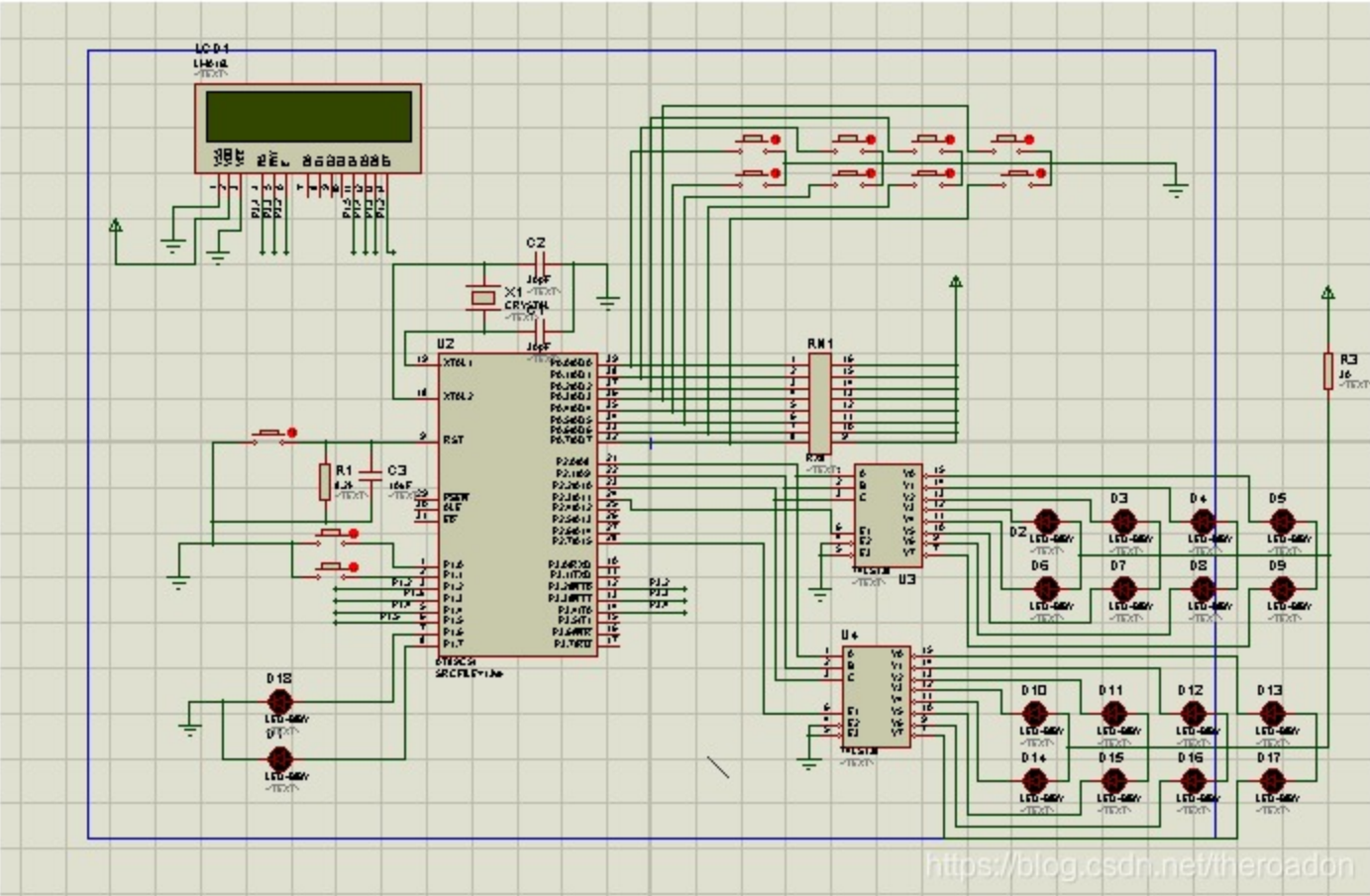
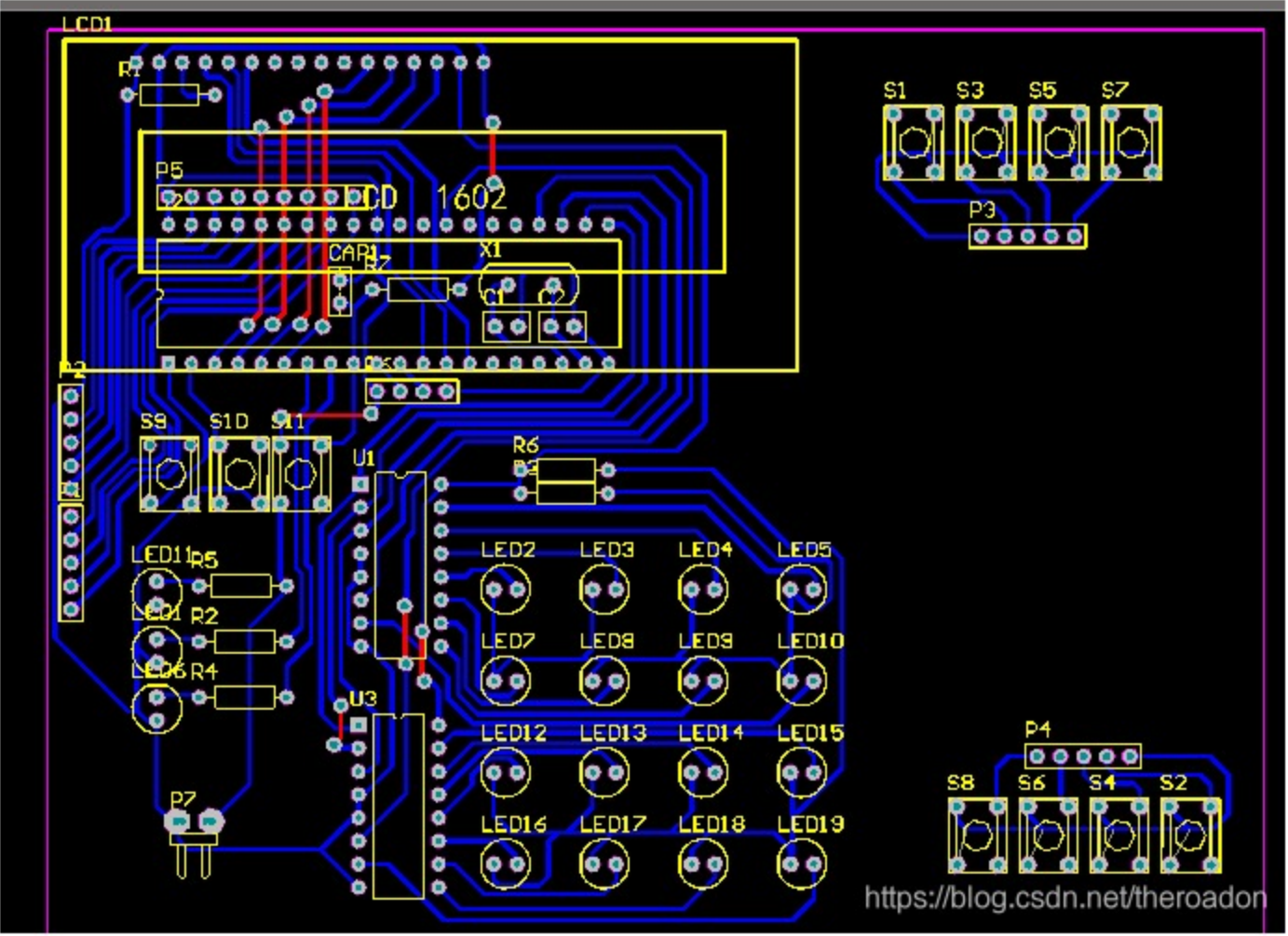
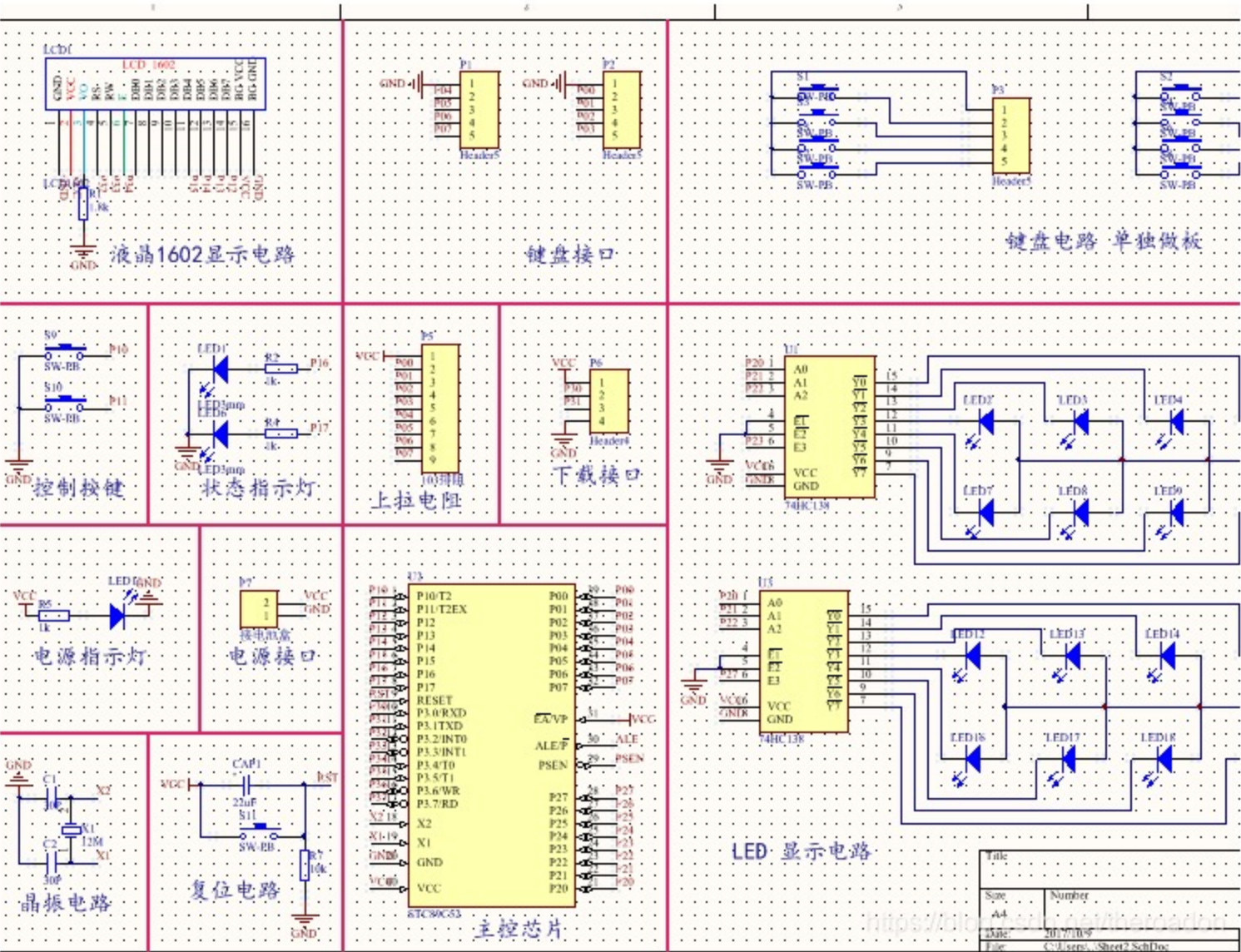


乒乓球游戏机设计任务为：

- (1) 使用乒乓球游戏机的甲乙双方各自在不同的位置发球或击球。
- (2) 乒乓球的位置和移动方向由灯亮及依次点燃的方向决定，球移动的速度为0.1~1s移动一位。游戏者根据球的位置发出相应的动作，提前击球或出界均判失分。
- (3) 比赛用11分为一局来进行，甲乙双方都应设置各自的记分牌，任何一方先记满11分，该方就算胜了此局。当记分牌清零后，又可开始新的一局比赛。



```
1 IT1=1;
2 TMOD=0X01;
3 TH0=(65536-50000)/256;
4 TL0=(65536-50000)%256;
5 TR0=1;
6 qiuquan();
7 while(1)
8 {
9 int t=1000+w*1000;
10 P2=q[n];
11 delay_1(t);
12 xianlu();
13 }
14 }
15 void ex0(void) interrupt 0
16 {
17 }
18 }
19 void it0(void) interrupt 1
20 {
21 }
22 }
23 TH0=(65536-50000)/256;
24 TL0=(65536-50000)%256;
25 i--;
26 if(P1_0==0)
27 {
28 while(P1_0==0);
29 chang0();
30 i=20;
31 }
32 c1=P0_0&&P0_1&&P0_2;
33 c2=P0_4&&P0_5&&P0_6;
34 if(n<8&&!c1&&v)
35 Ahuiqiu();
```