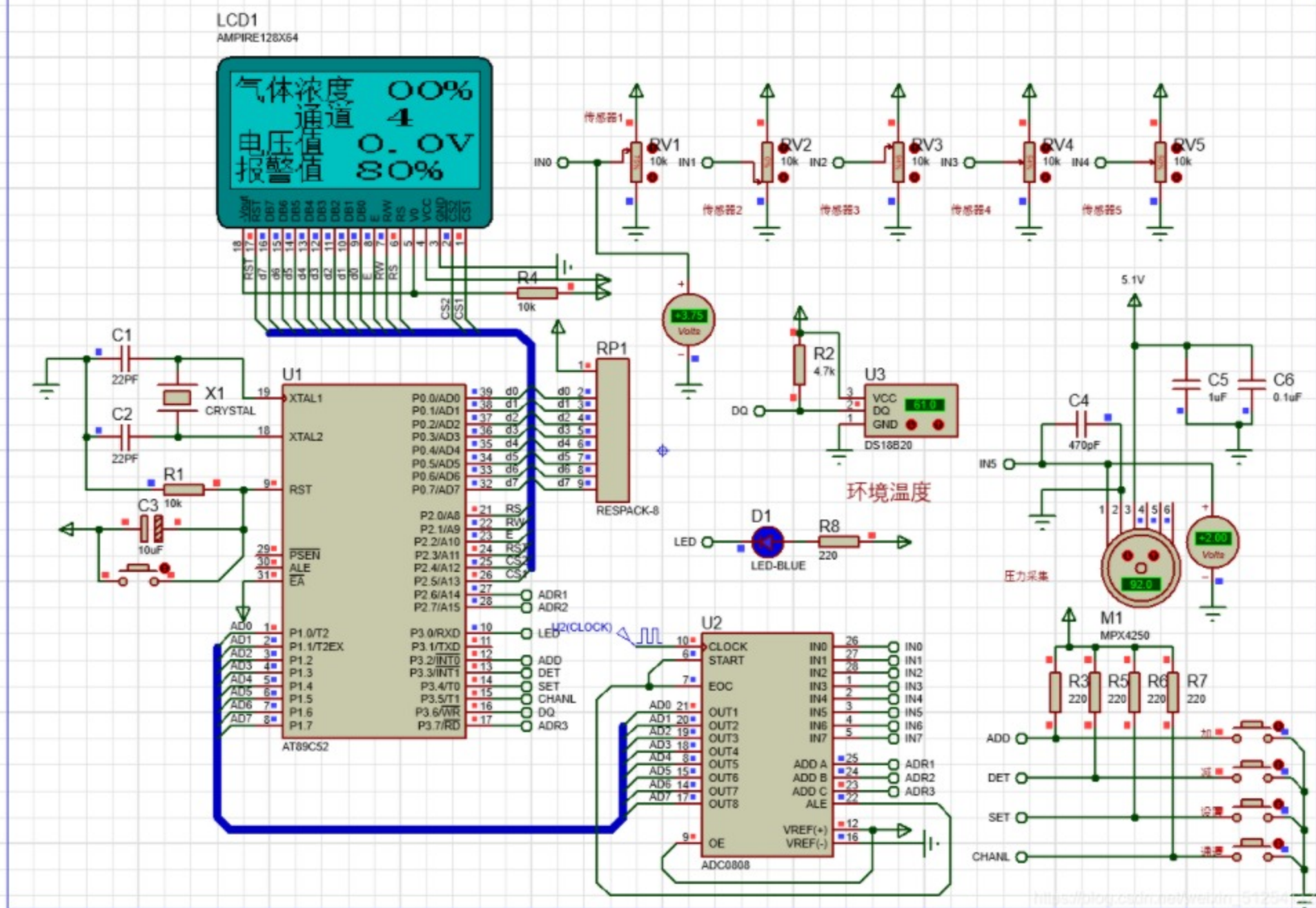




```
1
2 sbit K1=P3^2; //K1 按键定义
3 sbit K2=P3^3; //K2 按键定义
4 sbit K3=P3^4; //K3 按键定义
5 sbit K4=P3^5; //K4 按键定义
6 sbit PLAY=P3^0; // 语音报警脚定义
7 #define AD P1 //AD数据脚定义
8 sbit A0=P2^6;
9 sbit B0=P2^7;
10 sbit C0=P3^7;
11 unsigned int Send=800;
12 unsigned int temp=0;
13 uchar flag=0,flag1=0;
14 unsigned char EXT=0;
15 unsigned char bian=0;
16
17 uchar keynum=0,keynum1=0;
18
19 unsigned char keyscan() // 按键子程序 4个按键按下按键返回对应的按键值 K1: 返回1, K2: 返回2, K3: 返回3, K4: 返回4, 无按键按
20 {
21     if(K1==0) // 按键一按下
22     {
23         delay(5);
24         if(K1==0)
25         {
26             while(!K1); // 松手检测
27             return 1; // 返回1给函数表示按键1按下
28         }
29     }
30     if(K2==0) // 按键二按下
31     {
32         delay(5);
33         if(K2==0)
34         {
35             while(!K2);
36             return 2; // 返回2给函数表示按键2按下
37         }
38     }
39     if(K3==0) // 按键三按下
40     {
41         delay(5);
42         if(K3==0)
43         {
44             while(!K3);
45             return 3; // 返回3给函数表示按键3按下
46         }
47     }
48     if(K4==0) // 按键四按下
49     {
50         delay(5);
51         if(K4==0)
52         {
53             while(!K4);
```