

乒乓球游戏机设计任务为：

使用乒乓球游戏机的甲乙双方各在不同的位置发球或击球。

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。

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。

乒乓球游戏机设计概述：

基于51单片机的乒乓游戏机设计，结果用LCD1602显示屏显示。软件方面，使用Keil uVision4进行编程。硬件设计包含单片机电路、模拟球台电路、按键电路、显示电路等电路的设计。软件设计包括：主程序、按键组程序（球拍模拟和暂停/开始子程序）、发球程序、线路程序（包括线路选择和LED点阵子程序）、回球程序、LCD显示程序。

