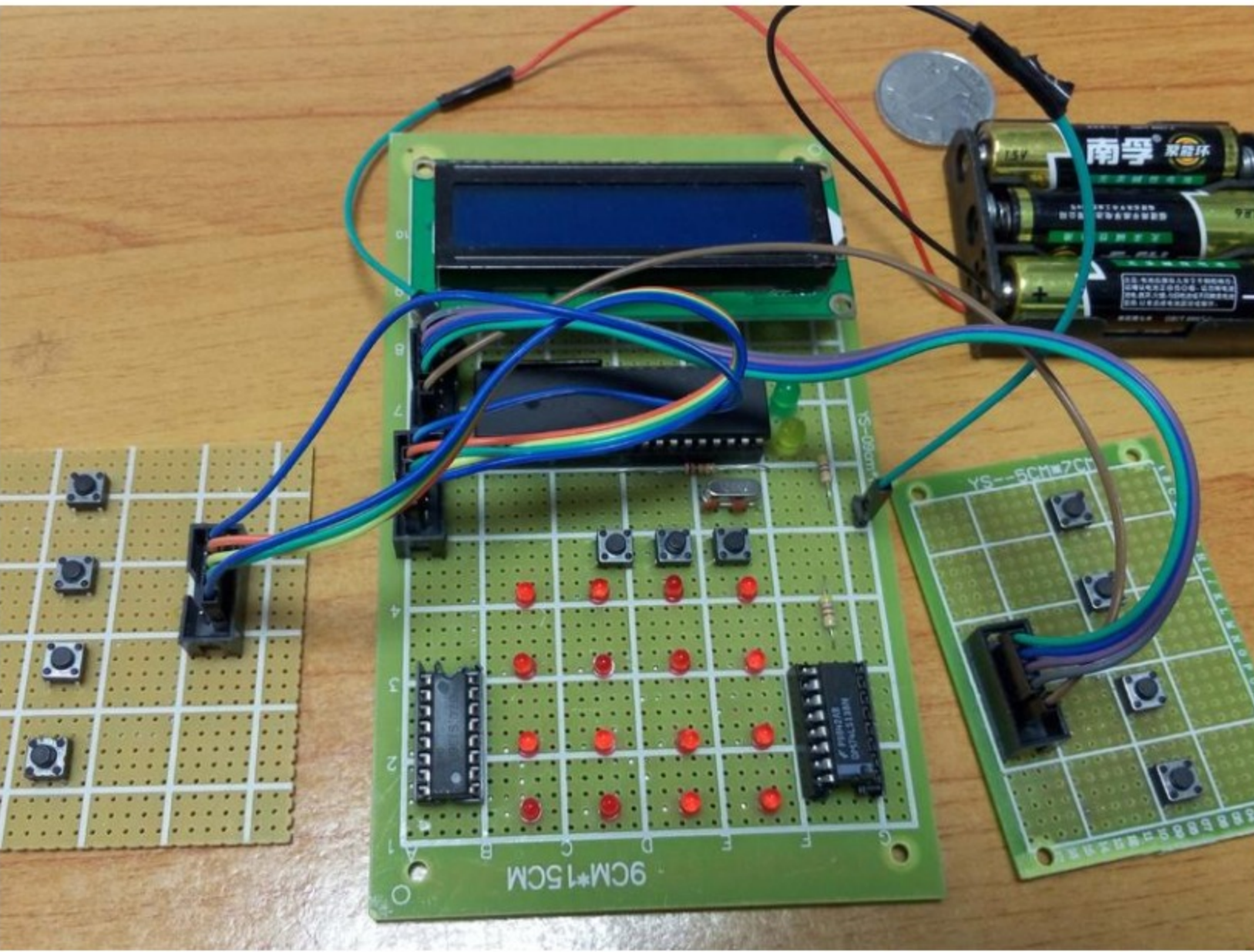


乒乓球游戏机设计任务为：

- (1) 使用乒乓游戏机的甲乙双方各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 void fuwei(void);
2 void delay_1(int t);
3 int a[10]={0,1,2,3,4,5,6,7,8,9};
4 int q[16]={11,10,9,8,12,13,14,15,131,130,129,128,132,133,134,135}; //仿真
5 //int q[16]={9,13,11,15,8,12,10,14,129,133,131,135,128,132,130,134}; //实际
6 int b[16]={1164,1182,1437,1455,1710,1692,1983,1965,2112,2130,2385,2403,2658,2640,2931,2913};
7 int i1=0,i2=0,i3=0,i4=0,i=20,k=4,n=0,w=1,t,f=-1,x,m,s1,c1,s2,c2,v;
8 void main()
9 {
10     write_com(0x01);
11     P2=0;
12     fuwei();
13     EA=1;
14     EX0=1;
15     EX1=1;
16     ET0=1;
17     IT0=1;
18     IT1=1;
19     TMOD=0X01;
20     TH0=(65536-50000)/256;
21     TL0=(65536-50000)%256;
22     TR0=1;
23     qiuquan();
24     while(1)
25     {
26         int t=1000+w*1000;
27         P2=q[n];
28         delay_1(t);
29         xianlu();
30     }
31 }
32 void ex0(void) interrupt 0
33 {
```



程序仿真和代码



其他相关资料



硬件原理图和PCB源文件



(毕业设计) 基于51单片机乒乓球游戏机设计88点阵1602显示 (论文...



0.png



1.png



2.png



3.png



说明.txt