**Utilisation d’un clavier de PC avec la carte SSI**

**Déclarer les bibliothèques ci-dessous :**

// Ces fichiers d'en-tête et les librairies correspondantes doivent être placés

// dans les répertoires c:/cvavr/inc et c:/cvavr/lib

// -------------------------------------------------------------------------------

#include <LitClav102.h> // Sous-programme de désérialisation et de décodage de la

// trame issue du clavier de PC (102T)

#include <scancode2.h> // Table de transcodage du clavier de PC (102T)

// Cette table doit être adaptée au clavier utilisé

**Déclarer les variables ci-dessous dans le champ « global »**

// Declare your global variables here

// ----------------------------------------------------------------------------------

/\* Communication avec le clavier PS2

Le programme principal se synchronise avec la routine d'interruption située dans

la bibliothèque LitClav.lib avec les variables ci-dessous

-----------------------------------------------------------------------------------\*/

unsigned char g\_key\_ASCII=''; // Contient le code ASCII de la touche pressée

// (à initialiser avec uncaractère n'existant

// pas sur le clavier utilisé)

bit g\_flag\_char = 0; // g\_flag\_char = 1 lorsqu'une touche est appuyée

// g\_flag\_char = 0 lorsqu'une touche a été relâchée

bit g\_Sens\_transfert = 0; // Indique le sens de la communication

// g\_Sens\_transfert = 0 => µC <--- clavier

// g\_Sens\_transfert = 1 => µC ---> clavier

unsigned int g\_Trame\_TX;

**Autoriser l’IRQ0**

// External Interrupt(s) initialization

// INT0: On

// INT0 Mode: Falling Edge

// INT1: Off

// INT2: Off

GICR|=0x40;

MCUCR=0x02;

MCUCSR=0x00;

GIFR=0x40;

**Autoriser les interruptions avant le début de la partie exécutive**

// Global enable interrupts

#asm("sei")

while (1)