

```
při startu
nastav skupinu rádia na 100
nastav vyhra1 na 0
nastav prohra1 na 0
nastav odpovedi na seznam "K" "N" "P"
nastav pocet_odpovedi na seznam 0 0 0
nastav ja na 0
odešli rádiem text "hra"
zobraz text odpovedi prvek ja
čekej 100 ms
```

```
při stisknutí tlačítka A
když ja = 0 tak
nastav ja na délka seznamu odpovedi
změň ja o -1
zobraz text odpovedi prvek ja
```

```
při stisknutí tlačítka B
změň ja o 1
když ja = délka seznamu odpovedi tak
nastav ja na 0
zobraz text odpovedi prvek ja
```

při stisknutí tlačítka A+B ▼

odešli rádiem číslo ja ▼

při přijetí textu receivedString

zobraz text "HRA"

ukaz ikonu

při přijetí čísla `receivedNumber`

čekej 2000 ms

nastav `ty` na `receivedNumber`

když `ty` = `ja` tak

změň `remiza` o 1

jinak když `ty` = 0 a `ja` = 1 tak

změň `prohra1` o 1

změň `vyhra2` o 1

jinak když `ty` = 0 a `ja` = 2 tak

změň `vyhra1` o 1

změň `prohra2` o 1

jinak když `ty` = 1 a `ja` = 0 tak

změň `vyhra1` o 1

změň `prohra2` o 1

jinak když `ty` = 1 a `ja` = 2 tak

změň `prohra1` o 1

změň `vyhra2` o 1

jinak když `ty` = 2 a `ja` = 0 tak

změň `prohra1` o 1

změň `vyhra2` o 1

jinak když `ty` = 2 a `ja` = 1 tak

změň `vyhra1` o 1

změň `prohra2` o 1

jinak

zobraz text `?`

při stisknutí pinu P1

když **ty** = 0 tak

zobraz text "K"

jinak když **ty** = 1 tak

zobraz text "N"

jinak

zobraz text "P"

při stisknutí pinu P0

když **ja** = 0 tak

zobraz text "K"

jinak když **ja** = 1 tak

zobraz text "N"

jinak

zobraz text "P"

při stisknutí loga

ukaz ikonu



čekej 500 ms

zobraz číslo vyhra1

ukaz ikonu



čekej 500 ms

zobraz číslo prohra1

při dlouhém stisknutí loga

ukaz ikonu



čekej 500 ms

zobraz číslo vyhra2

ukaz ikonu



čekej 500 ms

zobraz číslo prohra2