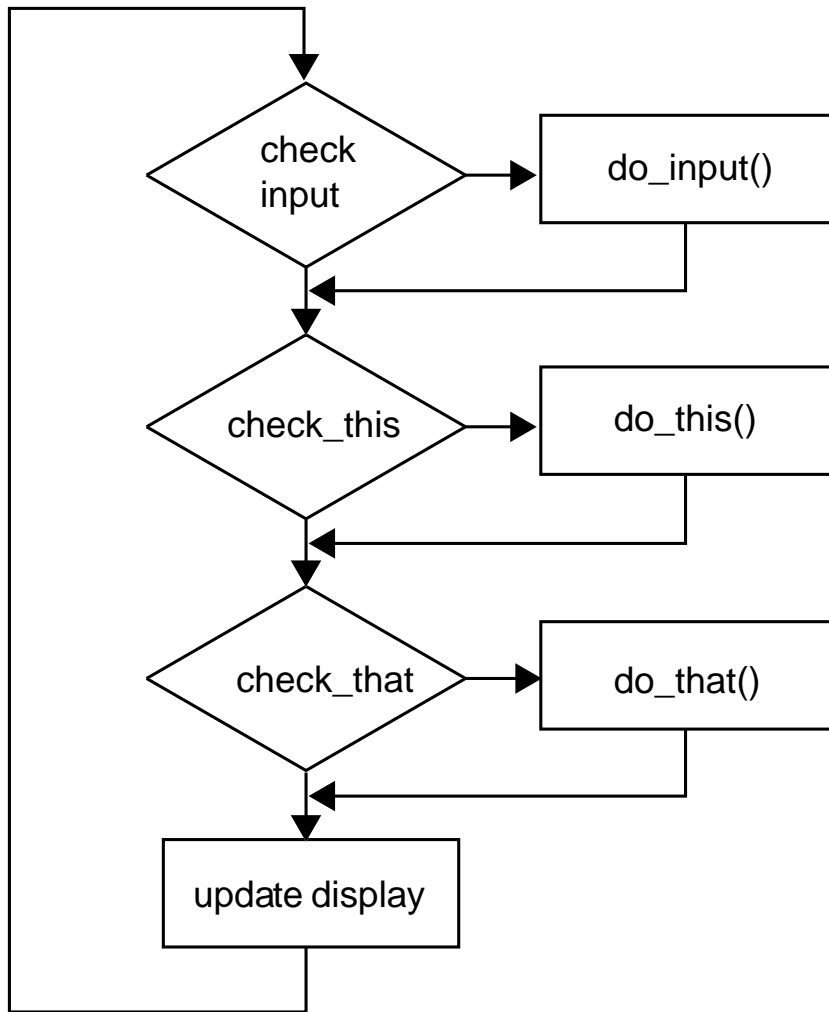


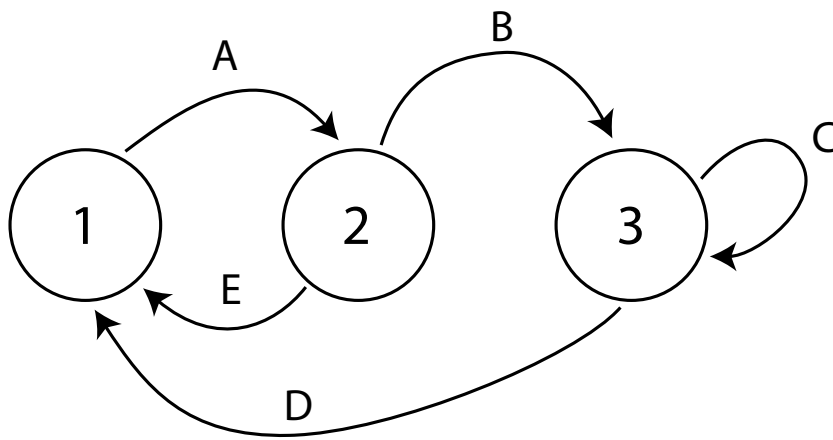
Hoofdstuk 16

C in een embedded omgeving



Figuur 16.1 Een eventloop

In zee met C (LvM)



Figuur 16.2 Een statemachine met drie toestanden

In zee met C (LvM)