

```

if (Rect_Find_32(Key_n_7, x, y) == 1) {... // Кнопки обрабатываются по прерыванию. Событий два «ON-OFF». Когда «ON», touchDetected всегда детектид.
// Зато при «OFF» нужно зайти в перебор еще раз и отработать отжатие кнопки (Flag_Lift_Up == 1)
// Анализ значений touchEventId к каким-то очевидным решениям не привел. GestureId просто не работает.

if (Rect_Find_32(Key_n_8, x, y) == 1) {... // При нажатии не нажатой кнопки (флаг в самой кнопке) смотрим Flag_Press == 1. Это значение инициализации.
// Если Flag_Press == 1 запускаем таймер и выводим на экран нажатую кнопку и цифру или считаем математику.
// Если Flag_Press == 0 таймер отсчитал, запускаем автоповтор символа.

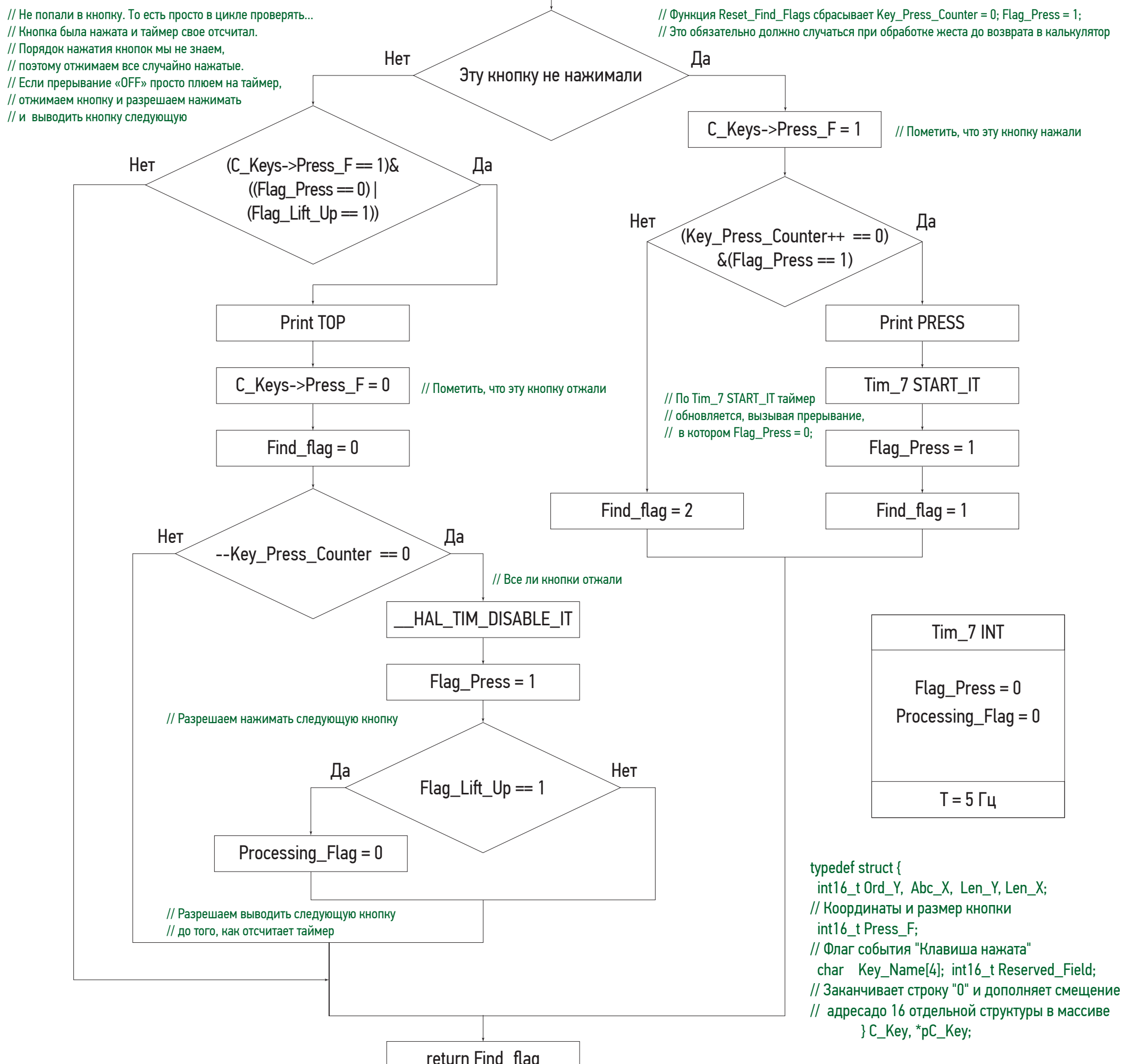
if (Rect_Find_32(Key_n_0, x, y) == 1) // (Find_flag == 1) // Flag_Lift_Up == 1 игнорируем таймер. Отжимаем кнопку и разрешаем нажимать и выводить следующую.
{ // Flag_Lift_Up - Volatile. Шибко не тестировал, но, вроде, работает...
  if ((Key_n_0->Press_F == 1) & (Processing_Flag == 0) & (Operand_Character_Counter > 0) & (EE_FL_Flag == 0) & (ERROR_Flag == 0))
  {
    Number_input("0"); // Key_n_0->Press_F == 1 флаг нажатия кнопки. Для каждой кнопки свой. Лежит в массиве структур кнопок.
    Processing_Flag = 1; // Processing_Flag == 0 разрешает выводить значение нажатой кнопки на экран. По сути антидребезг. Сбрасывается таймером.
  } // Flag_Press == 1 разрешает нажимать (визуально) только одну кнопку пока не отсчитает таймер
  // Key_Press_Counter++ нужен для обработки «жеста»
  // Flag_Lift_Up == 1 флаг прерывания «OFF»
  // Flag_Press == 0 разрешает автоповтор по таймеру. Flag_Lift_Up == 1 разрешает игнорировать таймер по факту прерывания.
}

```

```

uint8_t Rect_Find_32(pC_Key C_Keys, uint32_t x, uint32_t y)
if ((C_Keys->Press_F == 0) & (x > C_Keys->Abc_X) & (x < C_Keys->Abc_X + C_Keys->Len_X) & (y > C_Keys->Ord_Y) & (y < C_Keys->Ord_Y + C_Keys->Len_Y))

```



// Если водить по кнопкам не отрывая палец, то для каждой кнопки нужен свой таймер, поскольку других событий не наступает. Поэтому картинка обрабатывается не совсем корректно.

// Если за время таймера нажать несколько кнопок, то кнопки не нажмутся, а будет обработан жест. После обработки жеста все операции, включая память уничтожаются. По сути инициализация.