

HARDWARES PROGRAMÁVEIS

ATIVIDADE 3: Uso do Relé

OBJETIVO : Elaborar um projeto controlado pelo arduíno acionando um dispositivo (lâmpada) com consumo maior que o o Arduíno possa suportar.

MEMBROS DO GRUPO :

DATA DA ATIVIDADE : 29/09/2025

COMPONENTES UTILIZADOS :

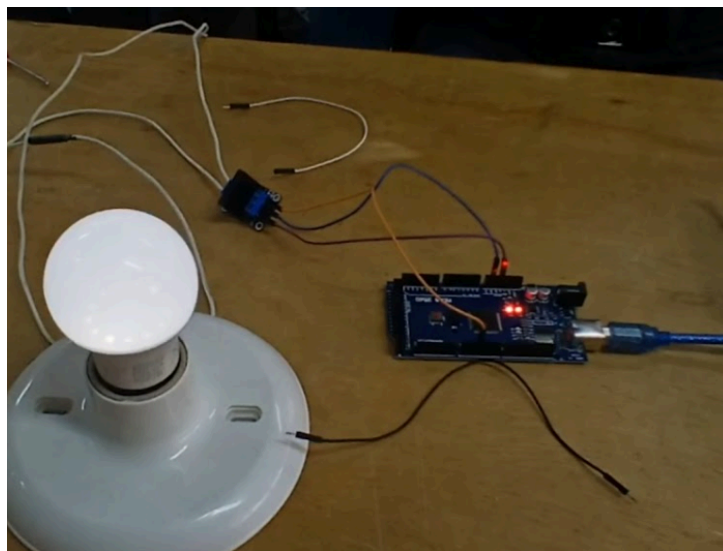
1 Relé

1 Bocal

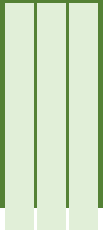
1 Lâmpada

DIAGRAMA DE LIGAÇÃO (PEGAR DO TINKERCAD – se houver) :

FOTO (s) DA MONTAGEM :



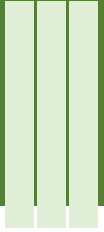
HARDWARES PROGRAMÁVEIS



CÓDIGO (PROGRAMA) : Descrever as funções das instruções e blocos.

```
void setup() {  
    pinMode(2, OUTPUT); // Pino do relé  
}  
  
void loop() {  
    // Ativa o relé e acende a lâmpada  
    digitalWrite(RELAY_PIN, HIGH);  
    delay(3000); // Deixa acesa por 3 segundos  
  
    // Desliga o relé e apaga a lâmpada  
    digitalWrite(RELAY_PIN, LOW);  
    delay(3000); // Deixa apagada por 3 segundos  
}
```

HARDWARES PROGRAMÁVEIS



CONCLUSÃO : (Descreva as dificuldades encontradas durante as etapas de montagem do circuito e de programação do sistema. Relate também se o projeto foi concluído com sucesso e se o funcionamento do semáforo atendeu aos objetivos).

Nenhuma dificuldade em particular foi encontrada, o projeto foi concluído rapidamente.