

## MANIPULANDO UM LED Objetivos:

- Perceber a equivalência de um diagrama de blocos e um código.
- Familiarizar-se com o ambiente de programação do Arduino.
- Construir um circuito de LED básico.
- Conhecer LED, Jumper e placa de prototipação.
- Identificar os polos do LED.
- Conhecer a representação de Ohms em resistores.
- Aprender a utilizar uma placa de prototipação(ensaio) e os componentes LED, jumper e resistor.
- Aprender a construir um circuito e a importância da posição e ordem dos componentes.

Enunciado: Neste experimento você irá fazer com que o LED incorporado e um LED pisque utilizando o pino digital 13 (pino digital incorporado LED\_BUILTIN = 13).

## Lista de componentes:

- 1 – Arduino UNO R3
- 1 – Um cabo de conexão USB
- 1 – Placa de prototipação (Protoboard)
- 1 – LED
- 1 – Resistor de 220  $\Omega$  ohms
- 3 – Jumpers (macho-macho)