

```
const int verde = 4;
const int vermelho = 5;
const int amarelo = 6;
const int red = 10;
const int green = 11;
```

```
void setup(){
  pinMode(verde,OUTPUT);
  pinMode(vermelho,OUTPUT);
  pinMode(amarelo,OUTPUT);
  pinMode(verde,INPUT);
  pinMode(vermelho,INPUT);
  Serial.begin(9600);
}
```

```
void loop(){
  int livre = digitalRead(green);
  int ocupado = digitalRead(red);
  if (ocupado == HIGH){
    Serial.println("livre");
  }
  else {
    Serial.println("ocupado");
  }
}
```

```
while (Serial.available() > 0) {
  digitalWrite(verde,LOW);
  digitalWrite(vermelho,LOW);
  digitalWrite(amarelo,LOW);
  int sinal = Serial.read();
  if (sinal=='v')
    digitalWrite(vermelho,HIGH);
  if (sinal=='a')
    digitalWrite(amarelo,HIGH);
  if (sinal=='d')
    digitalWrite(verde,HIGH);
}
```

```
  delay(1000);
}
```

d = verde

extends Panel

onready var Serial = preload("res://addons/serial/libserial.gdns").new()
export(String) var portname = "com4"

func _ready():
 Serial.open(portname,9600)

func _on_Timer_timeout():
 var SB1 = Serial.read_string()
 print(SB1)

 if SB1:
 if SB1.begins_with("livre"):
 get_node("SB1").frame=1
 get_node("SB1").atualiza_cor_sb()
 get_node("SB1").atualiza_texto_botao()
 else:
 get_node("SB1").frame=0
 get_node("SB1").atualiza_cor_sb()
 get_node("SB1").atualiza_texto_botao()

 if SB1.begins_with("ocupado"):
 get_node("SB1").frame=0
 Serial.write("v");
 get_node("Button").set_text("Ocupado")
 else:
 get_node("Button").set_text("Livre")
 if get_node("SB2").frame==0 and get_node("SB3").frame==0:
 get_node("SB1").frame=2
 Serial.write("a");
 else:
 if get_node("SB2").frame==0:

```
        get_node("SB1").frame=0
        Serial.write("v");
    else:
        get_node("SB1").frame=1
        Serial.write("d");
```

extends Node

onready var Serial = preload("res://addons/serial/libserial.gdns").new()

var frame

```
func _ready():
    get_node("Button").connect("pressed", self, "_on_Button_pressed")
    frame = get_node("Sprite").get_frame()
    atualiza_texto_botao()
```

```
func _on_Button_pressed():
    if frame==0:
        frame=1
    else:
        frame=0
    atualiza_cor_sb()
    atualiza_texto_botao()
```

```
func atualiza_texto_botao():
    if frame==1:
        get_node("Button").set_text("Livre")
    else:
        get_node("Button").set_text("Ocupado")
```

```
func atualiza_cor_sb():
    get_node("Sprite").set_frame(frame)
```