**Pressionar o botão**

Para essa atividade foi requisitado a criação de um programa que identificasse quando o botão é pressionado. Para isso deveríamos utilizar um botão, um resistor, os jumpers e a protoboard para realizar as conexões. De início inserimos o botão na protoboard, conectamos os jumpers e o resistor em seus respectivos pontos e o GND na placa. Após isso efetuamos a criação do código para testarmos a montagem da placa e ver se tudo ocorreu da maneira que esperávamos. Após ter o código feito, iniciamos o teste com o Arduino conectado ao notebook e o programa mostrou com sucesso quando o botão estava ou não sendo pressionado.