

AULAS

- Introdução ao Arduino
- Entendendo Resistores
- Controlando uma porta digital
- Controlando os LEDs
- Lendo um botão
- Montando o tabuleiro do Genius
- Programando os novos botões
- Realizando uma leitura analógica
- Desenvolvendo o jogo

Foram feitas 104 de 104 atividades.

- Interagindo com o Jogador