

**Curso de**  
**ARDUINO**  
**Automação e Robótica**  
**Aula 14**

**Prof. Ms. Cássio Agnaldo Onodera**

**Realização:**

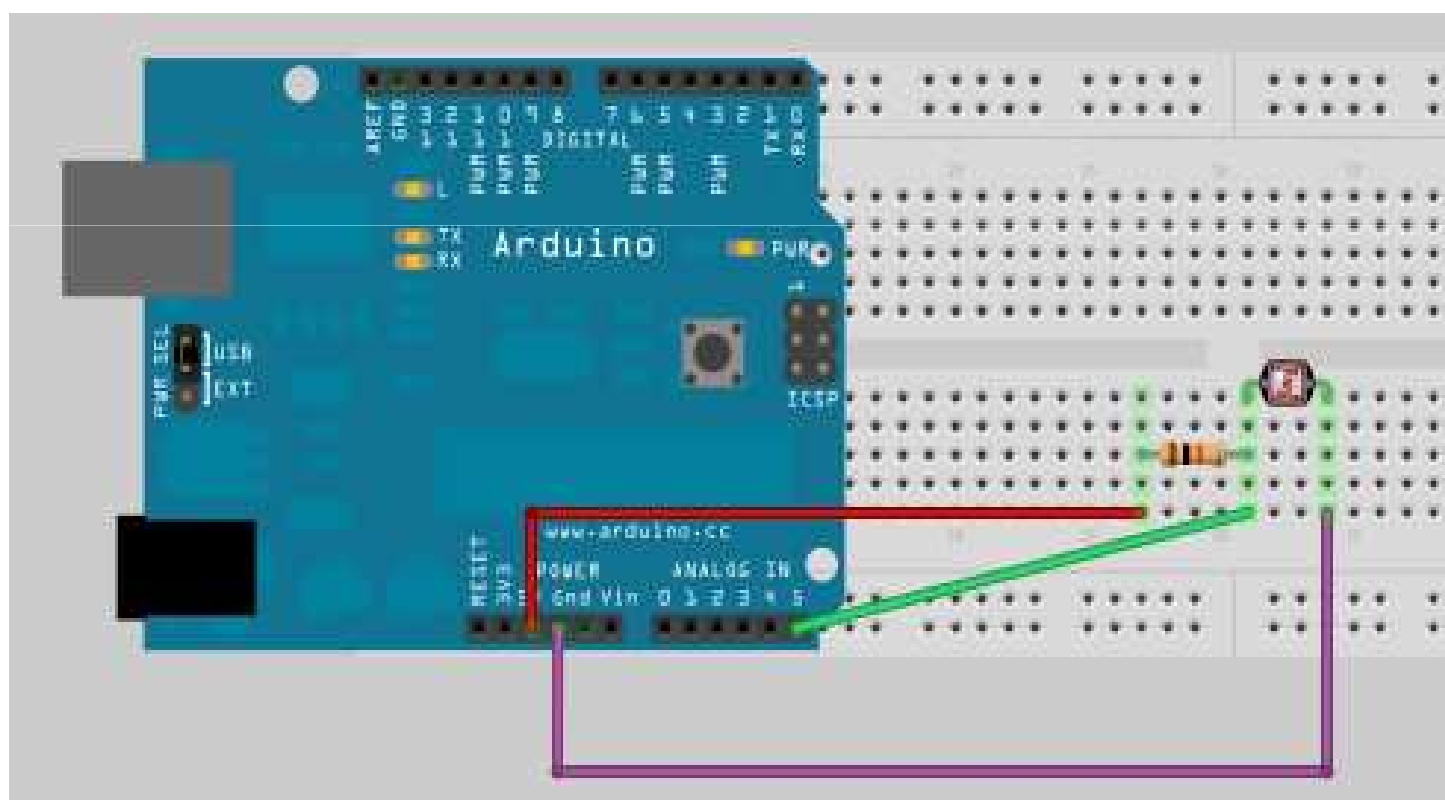




# Experiência 3

## Luz Ambiente

- Esquema:





## Experiência 3 – Luz ambiente

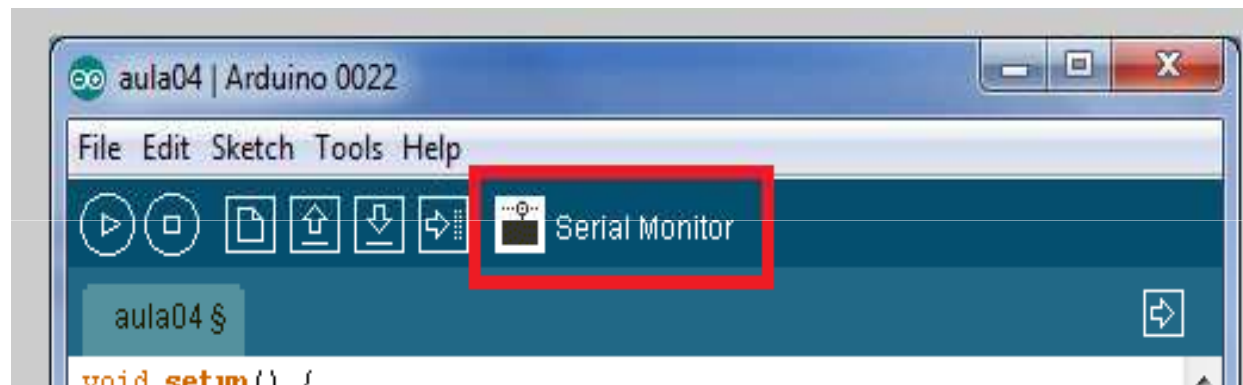


- Programa (**exp03.pde**):

```
void setup() {  
  Serial.begin(9600); // inicia comunicação com computador  
}  
  
void loop() {  
  int luz = analogRead(5); // faz leitura da luminosidade  
  Serial.println(luz);    // envia valor da luminosidade ao computador  
  delay(500);  
}
```

- Execute o programa e clique no botão “***Serial Monitor***” do IDE

- Execute o programa e clique no botão “**Serial Monitor**” do IDE



- Observe os resultados:

