

Projeto Caixa Teimosa

Para fazer esse projeto eu fui ver o vídeo que você colocou na tarefa e o servo motor da caixinha dele, usa diferentes velocidades pra gerar diferentes ações, como eu não sei fazer isso eu fiz dois tipos de ações para os servos tomarem quando o interruptor for apertado. A primeira é a padrão de a tampa levantar e a apertar o interruptor, já a segunda é a cada 3 vezes com a bandeirinha que levanta a tampa, mexe a bandeira e aperta o interruptor. A lógica é bem simples, quando o interruptor for "HIGH", ou seja, apertado, os servos vão realizar uma ação.

Código:

```
#include <Servo.h>
```

```
Servo mao;
```

```
Servo tampa;
```

```
Servo bandeira;
```

```
const int interruptor = 2;
```

```
int contador = 0;
```

```
void setup() {
```

```
    pinMode(interruptor, INPUT);
```

```
    bandeira.attach(3);
```

```
    tampa.attach(4);
```

```
    mao.attach(5);
```

```
}
```

```
void loop() {
```

```
    mao.write(180);
```

```
    tampa.write(90);
```

```
bandeira.write(180);
delay(10);
if (digitalRead(interruptor) == HIGH){
    if (contador != 3){
        tampa.write(45);
        delay(1000);
        mao.write(80);
        delay(500);
        mao.write(180);
        delay(1000);
        tampa.write(90);
        contador = contador + 1;
    }
    else{
        tampa.write(45);
        delay(1000);
        bandeira.write(0);
        delay(350);
        bandeira.write(45);
        delay(350);
        bandeira.write(0);
        delay(350);
        bandeira.write(60);
        delay(350);
        bandeira.write(0);
        delay(350);
        bandeira.write(45);
```

```
    delay(350);
    bandeira.write(0);
    delay(350);
    bandeira.write(60);
    delay(350);
    bandeira.write(0);
    delay(1000);
    bandeira.write(180);
    delay(1500);
    mao.write(80);
    delay(500);
    mao.write(180);
    delay(1000);
    tampa.write(90);
    contador = 0;
  }
}
}
```

Print do circuito na próxima página.

