**IR-sändare**  
IR-sändaren(IR-fyren) sitter på bakre delen av roboten där den har som uppgift att sända ut IR-ljus som en annan kamprobot ska kunna detektera för att avgöra om vi är en fiende. IR-sändaren fungerar i princip som en vanlig LED, förutom att det är Infrarött ljus som emitteras istället.  
IR sändaren ska kunna inaktiveras i 5 sekunder.

IR-sändaren har 2 pinnar:

* Anod(+): matas med viss spänning
* Katod(-): kopplas till jod

Matas sändaren med 5V, så kommer backspänning att uppstå.

**Pseudokod**  
liv=3  
while(liv != 0){  
if(träffad){

liv minskad med 1  
 släck IR-sändaren  
 vänta 5 sekunder  
 tänd IR-sändaren  
 }  
}  
  
  
**liv-LEDsen**  
  
liv-ledsen kommer att uppdateras med liv-variabeln. Det kommer att lysas 3 från början, när liv=0 så ska robotten iaktta en game-over funktion.