

03

Mão na Massa: Verificando todos os botões

Conforme visto no vídeo, é preciso verificar se um botão foi pressionado. Para tanto, precisamos de uma nova constante que representa que nenhum botão foi apertado.

No início do programa crie uma nova constante, com o nome `INDEFINIDO` :

```
#define INDEFINIDO -1
```

Depois disso, logo abaixo da função `loop`, adicione uma nova função, a `checaRespostaJogador`, que serve para verificar o estado das portas que ficam conectadas aos botões:

```
int checaRespostaJogador() {
    if(digitalRead(BOTA0_Verde) == LOW) {
        return LED_Verde;
    }
    if(digitalRead(BOTA0_Amarelo) == LOW) {
        return LED_Amarelo;
    }
    if(digitalRead(BOTA0_Vermelho) == LOW) {
        return LED_Vermelho;
    }
    if(digitalRead(BOTA0_Azul) == LOW) {
        return LED_Azul;
    }
    return INDEFINIDO;
}
```

Altere a função `loop` para usar `checaRespostaJogador` :

```
void loop() {
    for(int indice = 0; indice < TAMANHO_SEQUENCIA; indice++){
        piscaLed(sequenciaLuzes[indice]);
    }
    int estadoApertado = checaRespostaJogador();
    Serial.println(estadoApertado);
}
```

Compile o programa e carregue no Arduino. Aperte alguns botões e verifique o monitor serial!