

## Mãos 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(BOTAO_VERDE) == LOW) {  
        return LED_VERDE;  
    }  
    if(digitalRead(BOTAO_AMARELO) == LOW) {  
        return LED_AMARELO;  
    }  
    if(digitalRead(BOTAO_VERMELHO) == LOW) {  
        return LED_VERMELHO;  
    }  
    if(digitalRead(BOTAO_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!