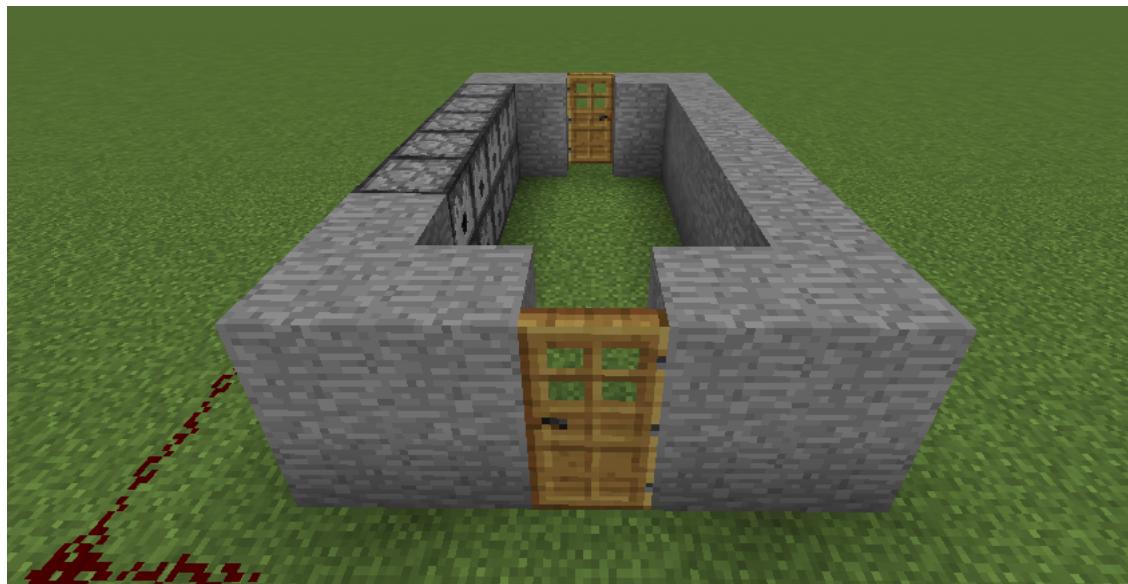
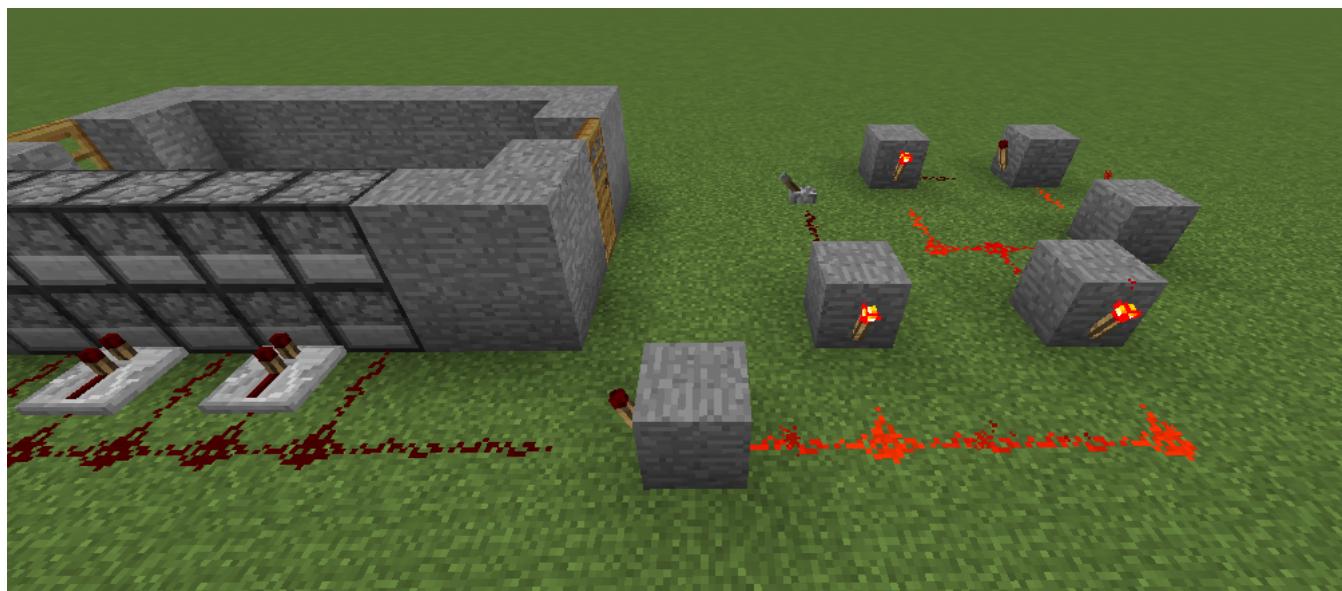


## Mão na massa - Colocando portas e automatizando nossa armadilha

Vamos prender nosso inimigo na nossa armadilha, então vamos colocar duas portas, uma na entrada e outra na saída da mesma:

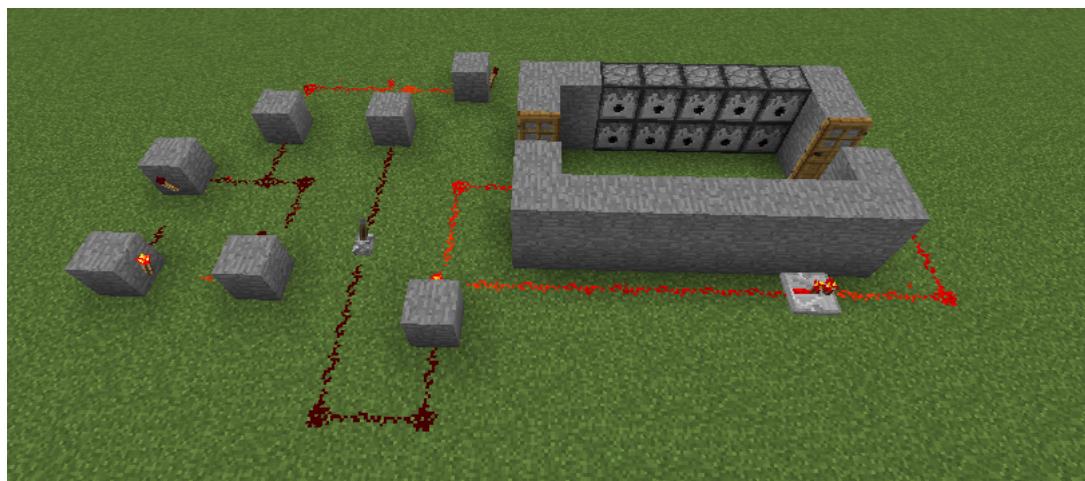


Agora, iremos utilizar a lógica do **AND**. Temos o circuito e a alavanca, vamos ligar cada um a um inversor. E esses inversores serão ligados a um terceiro inversor, que ficará conectado à trilha de redstone dos *dispensers*:



### Fechando e abrindo as portas

Feito isso, ligamos as duas portas a um inversor, e o inversor ligamos à alavanca:



Podemos testar agora! Assim que acionamos a alavanca, as portas se fecham os fogos começam a ser disparados!