

Sobre o pinMode

No vídeo usamos a função `pinMode` para associar o número/alias do PIN com a sua função/mode (leitura ou escrita). Para isso definimos uma constante que guarda o alias do PIN analógico :

```
#define joystick1X A0 //joystickX representa o PIN A0
```

E depois chamamos a função `pinMode` para configurar que queremos usar `A0` para leitura:

```
pinMode(joystick1X, INPUT);
```

Repare que declaramos o constante `joystickX` antes de usar, no entanto não declaramos nada sobre `INPUT` .

Porque não foi necessário declarar o `INPUT` antes de usar?

Selecione uma alternativa

- A** O código funciona, pois constantes não precisam ser declaradas.
- B** INPUT é um constante automaticamente disponível e não precisa ser declarada.
- C** INPUT é uma função automaticamente disponível e não precisa ser declarada.
- D** O código não funciona, pois é preciso declarar INPUT antes de usar.