

 06

Praticando o Software

Vamos praticar o que vimos neste capítulo:

1. Crie uma variável do tipo `int` na sua função `iniciaJogo()` e armazene nela o valor que você vai ler da porta analógica 0. (Dica, use a função `analogRead()`)
2. Ainda dentro de `iniciaJogo()`, chame a função `randomSeed(...)`, passando para ela o valor que você leu da porta analógica.
3. Crie uma função chamada `sorteiaCor`, que deve retornar um número aleatório que corresponda aos nossos LEDs. (Use as nossas constantes!)
4. Agora, chame a função `sorteiaCor()` para cada item do nosso array `sequenciaLuzes`. Faça isso dentro da função `iniciaJogo()`. (Dica: Utiliza o método `for` que deixamos comentado)

Se tudo ocorreu bem o Arduino, cada vez que for iniciado, piscará uma sequência de cores diferentes! Faça o teste!