

Sumário

Capítulo I – Metodologia de desenvolvimento	6
1. Introdução	6
 Capítulo II – Player para concertos	 7
1. Ligando um led	7
2. Piscando um led.....	9
3. Lendo uma entrada digital.....	10
4. Modelo de projeto.....	12
5. Fluxograma	14
6. Esquema elétrico	15
7. Código fonte	16
 Referências	 21