Πώς ελέγχουμε την κατασκευή μας μέσω ενός εξωτερικού σήματος; Όπως θα δούμε σε αυτή τη δραστηριότητα, οι ψηφιακοί ακροδέκτες του Arduino μπορούν να χρησιμοποιηθούν είτε ως έξοδοι είτε ως είσοδοι. Η δραστηριότητα αυτή μας εισάγει στη χρήση των ψηφιακών ακροδεκτών του Arduino ως εισόδους που δέχονται μια εξωτερική πληροφορία. Αφού μάθαμε πώς να φτιάχνουμε ένα λαμπάκι που αναβοσβήνει αυτόματα στην προηγούμενη δραστηριότητα, τώρα θα προσθέσουμε στην κατασκευή αυτή ένα κουμπί. Όσο το κουμπί παραμένει πατημένο, το LED θα είναι αναμμένο, ενώ μόλις κανείς αφήνει το κουμπί, το LED θα σβήνει. Για το σκοπό αυτό, εισάγουμε στο πρόγραμμά μας μια εντολή ελέγχου αν/αλλιώς, η οποία ελέγχει την κατάσταση της ακίδας. Είναι εύκολο σαν το πάτημα ενός κουμπιού!