

# Código exemplo

---

Com essas etapas que seguimos anteriormente já é possível programarmos um motor para ser acionado conforme o gamepad se movimenta. Portanto, nessa página está disponibilizado um código de exemplo para mostrar como isso pode ser feito.

```
#include <Arara.h>

void setup() {
  Arara.start();
}

void loop() {
  motor1.setPower(gamepad.getLeftAxisY());
  motor2.setPower(gamepad.getRightAxisY());
}
```

Isso pode ser traduzido como um acionamento do estilo Tank

---

Revisão #1

Criado 19 agosto 2024 12:24:37 por Enzo Coutinho

Atualizado 19 agosto 2024 12:26:57 por Enzo Coutinho