

Gamepad

Na primeira parte desse livro foi ensinado como instalar a Arara Driver Station, software utilizado para fazer a comunicação wireless entre a Arara e o computador. Essa comunicação tem como finalidade entregar os valores do gamepad a Arara. Portanto, vamos aprender como se dá início a essa comunicação pela parte de programação da Arara.

Para começar é preciso entender que a comunicação começa chamando a seguinte linha de código.

```
#include <Arara.h>

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

void loop() {

}
```

Essa função **start()** faz com que o Wi-Fi da placa seja iniciado, assim como os processos de comunicação.

Será ensinado como fazer a conexão a placa pela Driver Station em um capítulo posterior desse livro

Agora, nosso objeto de gamepad poderá ter seu valor atualizado quando a driver station for utilizada.

Então, como ele já está declarado, podemos chama-lo da seguinte forma.

```
#include <Arara.h>

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

```
void loop() {  
    double y = gamepad.getLeftAxisY();  
    double x = gamepad.getLeftAxisX();  
}
```

Esses são os eixos analógicos do controle. Podemos também chamar os botões, como indicado.

```
#include <Arara.h>  
  
void setup() {  
    Arara.start();  
}  
  
void loop() {  
    bool a = gamepad.getButtonA();  
    bool b = gamepad.getButtonB();  
}
```

Verifique por si mesmo quais são as funções disponíveis

Revisão #1

Criado 19 agosto 2024 12:16:12 por Enzo Coutinho

Atualizado 19 agosto 2024 12:24:32 por Enzo Coutinho