

Controle

- [Mapa de valores](#)
- [Código](#)

Mapa de valores

Antes de abordar o restante do hardware, como motores, servos, botões digitais e outros, é necessário conhecer sobre o controle (visto que maior parte da movimentação será com ele). Abaixo será mostrado uma tabela que mapeia os valores, dos botões e analógicos do gamepad.



Analógicos

| Nome | Eixo | Valores |
|--------------|------|------------|
| Left Axis Y | Y | -1.0 a 1.0 |
| Left Axis X | X | -1.0 a 1.0 |
| Right Axis Y | Y | -1.0 a 1.0 |
| Right Axis X | X | -1.0 a 1.0 |

Botões

| Nome | Valores |
|----------|---------------|
| Button A | false ou true |
| Button B | false ou true |
| Button Y | false ou true |

| Nome | Valores |
|-------------|----------------|
| Button X | false ou true |

Código

Objeto de controle

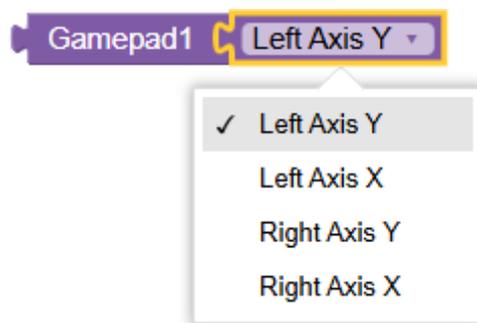
O objeto de controle é conhecido na interface como Gamepad1 - fica dentro da categoria *Gamepad* . Como demonstra:



Caso tenha tentado colocar ele dentro de setup ou loop perceberá que ele não se encaixa, a razão disso é que ele tem como objetivo retornar um valor - para outro bloco por exemplo, como será mostrado na seção seguinte.

Eixos

Como mostrado nos mapas de valores, os eixos são blocos que retornam - portanto fornecem - um valor numérico para o bloco ao qual estão conectados. Em resumo, podemos escolher um eixo e acoplá-los ao objeto de controle.



Botões

Diferente dos eixos que retornam valores numéricos, os botões fornecem os chamados valores booleanos, em resumo, verdadeiro ou falso. Eles serão usados junto com os blocos da categoria *Logical*, a qual será abordado nas seções posteriores.

Gamepad1 Button A ▾

- ✓ A
- B
- X
- Y