

# 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

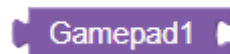
Nome	Valores
Button X	false ou true

# Código

---

## Objeto de controle

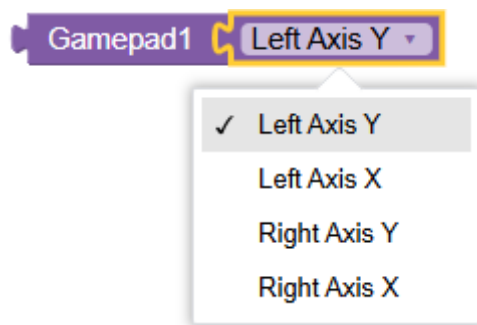
O objeto de controle é conhecido na interface como Gamepad1 - fica dentro da categoria *Gamepad* . Como demonstra:



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