

# Driver Station

- [Instalação](#)
- [Utilização](#)

# Instalação

O programa que será usado como Driver Station é instalado juntamente da EasySTEAM IDE, portanto, apenas abra a pasta aonde foi instalada a interface e descompacte o arquivo com nome "Arara", como mostra abaixo:

Driver	✓	11/12/2024 14:08	Pasta de arquivos	
EasySTEAM_IDE	✓	15/01/2025 16:57	Pasta de arquivos	
Arara	✓	16/01/2025 09:56	Pasta compactada	52.672 KB
ArduinolDE	✓	16/01/2025 09:58	Pasta compactada	197.464 KB

A pasta principal após a descompactação deve ficar semelhante a essa:

Nome	Status	Data de modificação	Tipo	Tamanho
Arara	🔄	16/01/2025 10:04	Pasta de arquivos	
Driver	✓	11/12/2024 14:08	Pasta de arquivos	
EasySTEAM_IDE	✓	15/01/2025 16:57	Pasta de arquivos	
Arara	✓	16/01/2025 09:56	Pasta compactada	52.672 KB
ArduinolDE	✓	16/01/2025 09:58	Pasta compactada	197.464 KB

Dentro da pasta "Arara" tem um arquivo nomeado como "Arara.exe", abra-o.

Autorize o aplicativo caso o Windows solicite

Na próxima página será explicado a utilização da Driver Station.

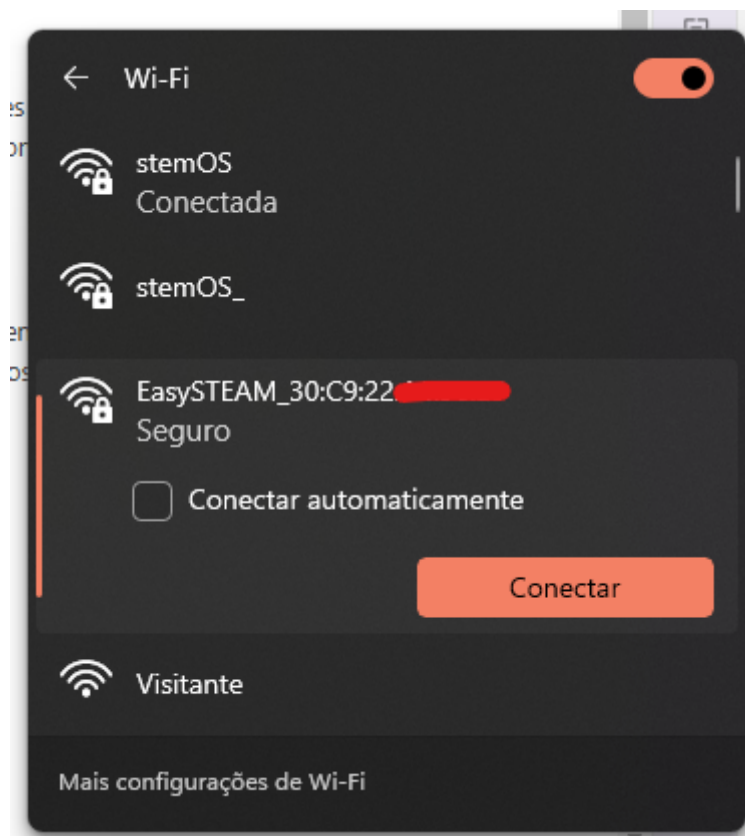
# Utilização

É necessário que você tenha feito o código descrito em [Conceitos iniciais](#) - caso queira testar a Driver Station com os processos descritos nessas páginas.

Essa seção é muito importante para os capítulos seguintes - visto que a utilização dos acionadores nos exemplos posteriores utilizam a Driver Station para funcionar.

## Conexão

Caso você tenha feito o código inicial descrito anteriormente, você deverá ver um ponto de Wi-Fi com o nome EasySTEAM juntamente do endereço MAC do dispositivo como segue:

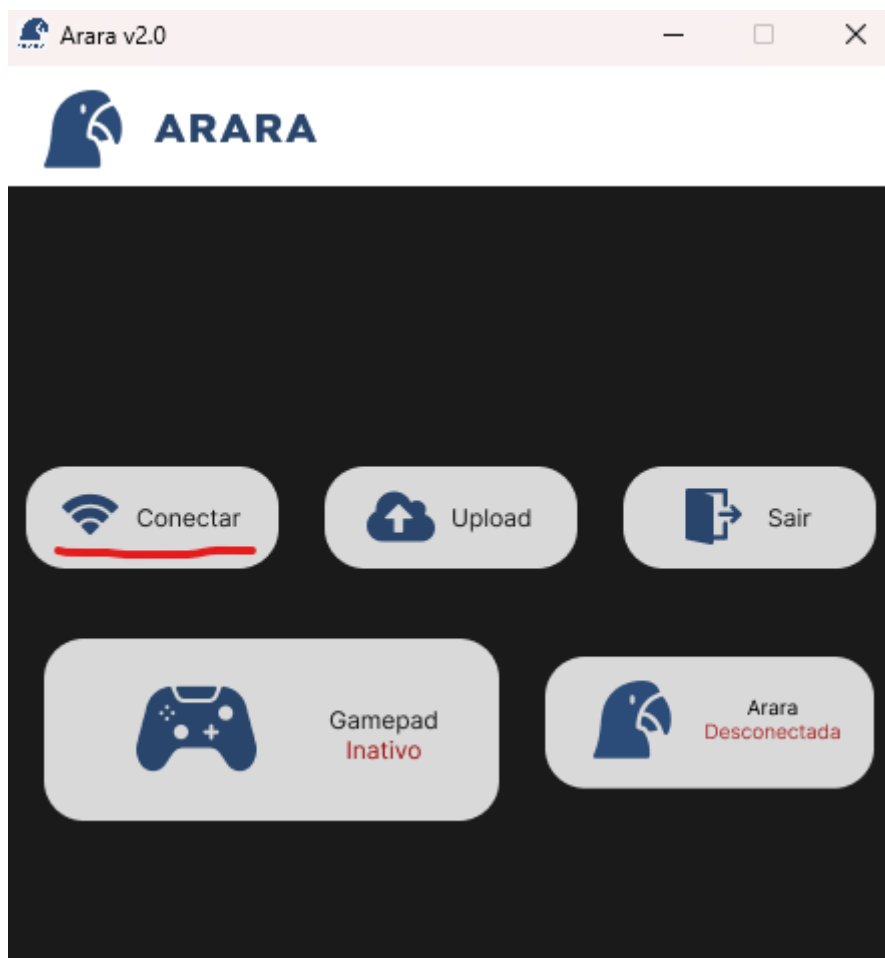


- A senha é password

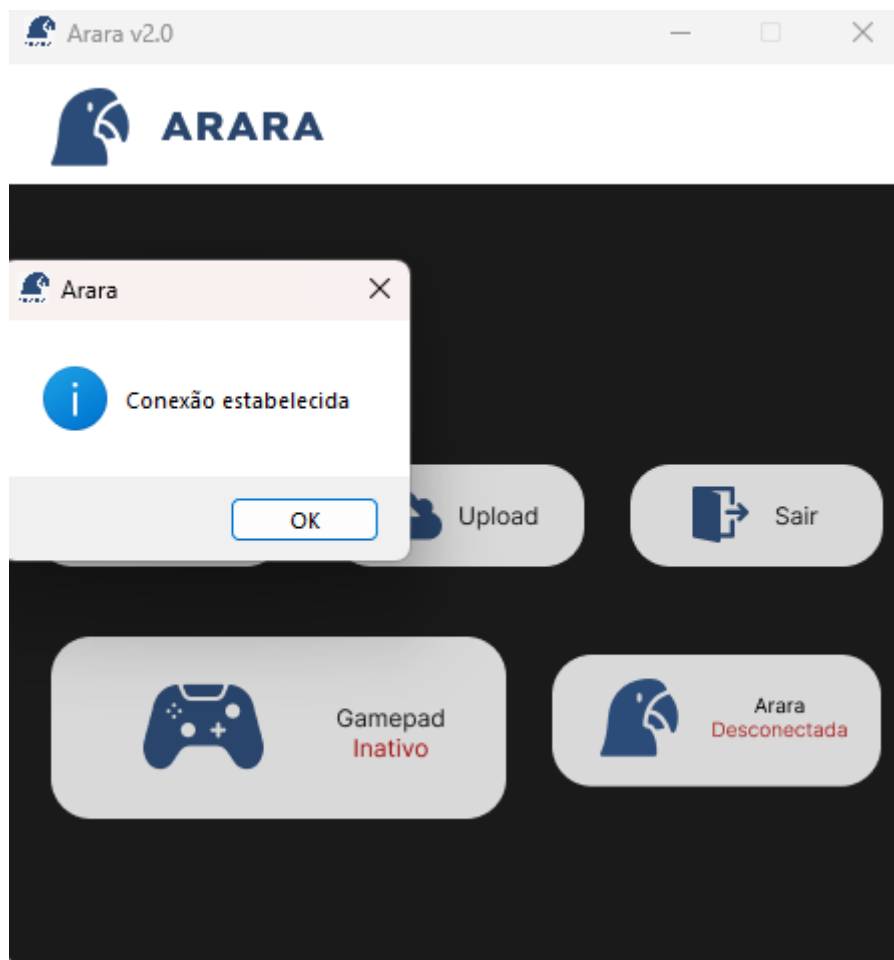
Conecte-se ao Wi-Fi da placa

# Botão Conectar

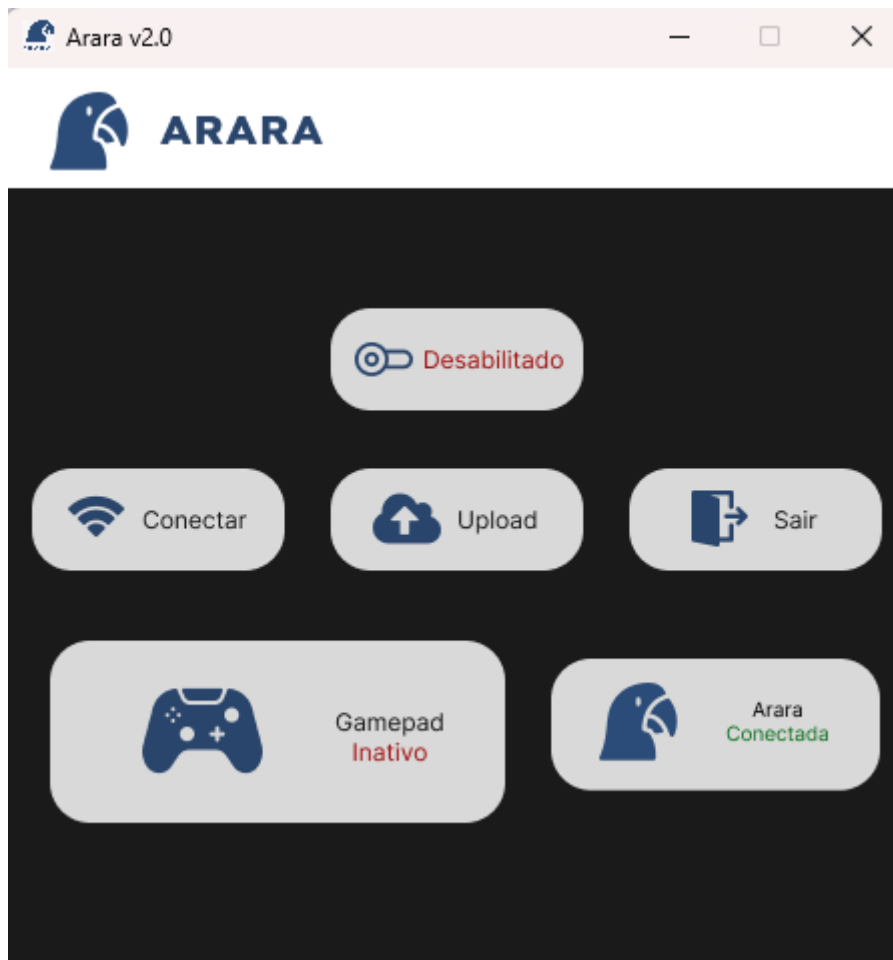
Com a conexão Wi-Fi entre computador e placa estabelecida, é possível utilizar o botão Conectar para iniciar a comunicação entre os dois. Como segue abaixo:



Uma mensagem indicando uma conexão bem sucedida deve aparecer



O indicado "Arara" deve aparecer com a mensagem "Conectada", conforme segue:



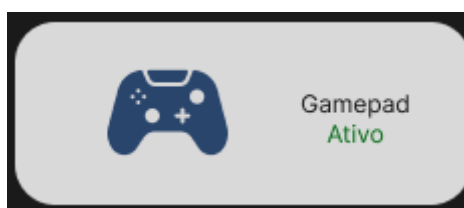
## Indicador Gamepad

Esse trecho é de vital entendimento para o restante do documento - porque a maior parte dos exemplos utiliza **Controle**

Como visto nas imagens acima, o indicador do Gamepad está "Inativo" - pois não havia controle conectado ao computador.

Para começar a utilizar o Controle, você pode simplesmente **conecta-lo via USB ao computador**.

O indicador de Gamepad deve aparecer "Ativo"



# Enable

Para esse trecho é importante entender a cor da luz do LED integrado na placa, pois o Enable/Disable somente funciona quando a luz for verde (Driver Station conectada). Não é possível movimentar motores ou servos quando a Driver Station estiver em disable, para colocar o botão em enable apenas clique nele.

Quando o botão for colocado no estado de enable as mensagens do controle começarão a ser enviadas para o controlador, portanto, tenha cuidado.



# Upload de códigos pré-prontos

O botão de *upload* mostra uma lista de códigos pré-prontos que vem junto da Driver Station que podem ser gravados na placa.

Certifique-se de ter a placa conectada via USB-C ao computador.