

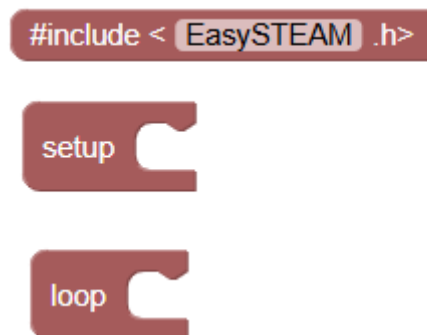
# Código inicial

---

Veja a primeira parte para entender como mexer na [interface](#) - pré-requisito para esse trecho.

Essa seção tem como objetivo mostrar qual a configuração inicial necessária para programar o controlador EasySTEAM.

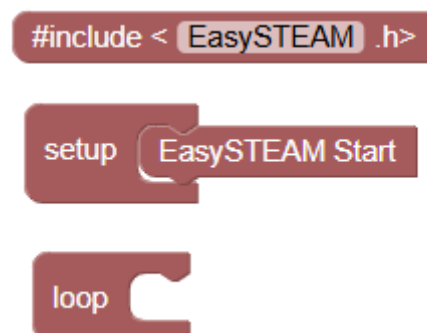
Na categoria *General* da interface (geral, traduzindo), temos os blocos que possibilitam que o controlador funcione como esperado. Todos devem ser incluídos na **seguinte ordem** para funcionar corretamente.



O bloco “*EasySTEAM Start*” vai dentro do bloco **setup**, isso pode ser feito arrastando o bloco solto para baixo da abertura dele. Como mostrado:



Dessa forma, temos a estrutura final como:



# Bloco Setup

Esse bloco opera apenas uma vez durante a execução do programa. Portanto, é aqui que ficariam as rotinas de inicialização do seu robô - caso haja alguma. Por isso que o bloco *“EasySTEAM Start”* é posto dentro de *setup*.



# Bloco Loop

Como será demonstrado nas seções seguintes, esse bloco opera repetidamente durante a execução do programa. Por isso que as instruções sobre como os acionadores se movem é geralmente realizada aqui.

---

Revisão #2

Criado 14 janeiro 2025 14:07:59 por Enzo Coutinho

Atualizado 15 janeiro 2025 16:17:53 por Enzo Coutinho