

# Código

---

## Objeto de controle

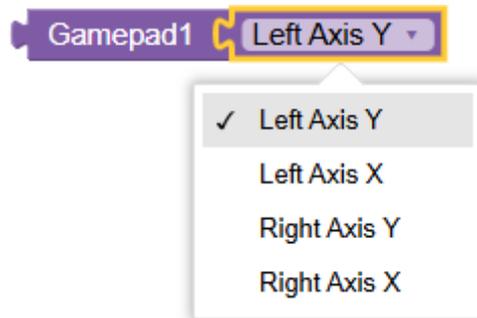
O objeto de controle é conhecido na interface como Gamepad1 - fica dentro da categoria *Gamepad* . Como demonstra:



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.

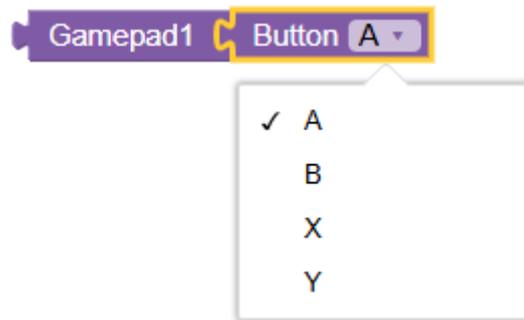
## Eixos

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.



Revisão #1

Criado 14 janeiro 2025 14:26:34 por Enzo Coutinho

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