

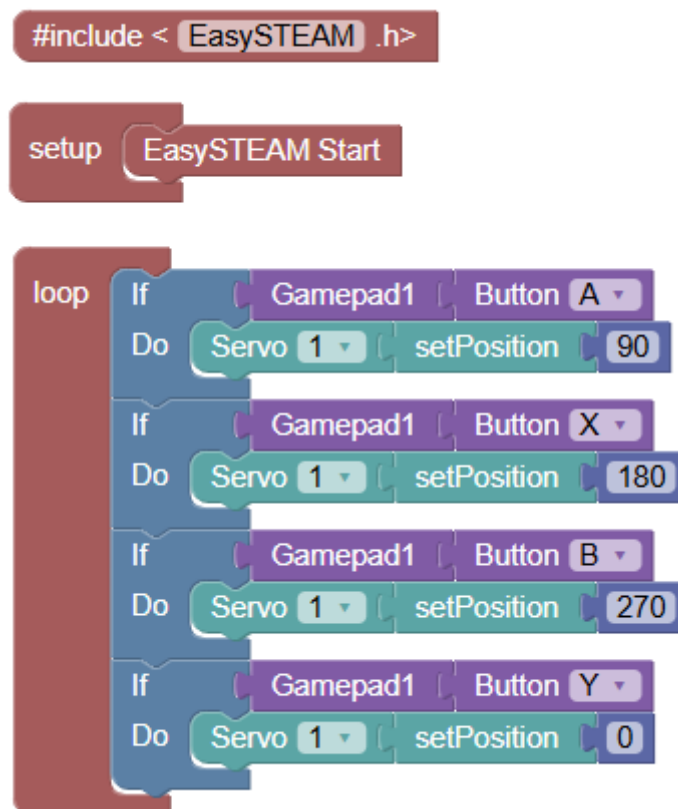
Exercício

Nesta seção será demonstrado como usar a categoria "Logical" para fazer o acionamento de servos.

A ideia principal do programa que será desenvolvido nesta página é:

- Se o botão A for apertado o servo deve girar até 90°;
- Se o botão X for apertado o servo deve girar até 180°;
- Se o botão B for apertado o servo deve girar até 270°;
- Se o botão Y for apertado o servo deve girar até 0°.

Sinta-se a vontade para experimentar outras lógicas, como: Se o botão X for apertado juntamente com o botão B faça isso. A ideia dos exercícios é aprender sobre a implementação de um conjunto de categorias.



O que o código faz é checar qual dos 4 botões está pressionado, sendo que, cada um ao ser apertado define uma posição para o servo.

Faça o carregamento do código para a placa, conforme descrito nos capítulos iniciais, e
TESTE!

Revisão #1

Criado 15 janeiro 2025 11:04:26 por Enzo Coutinho

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