

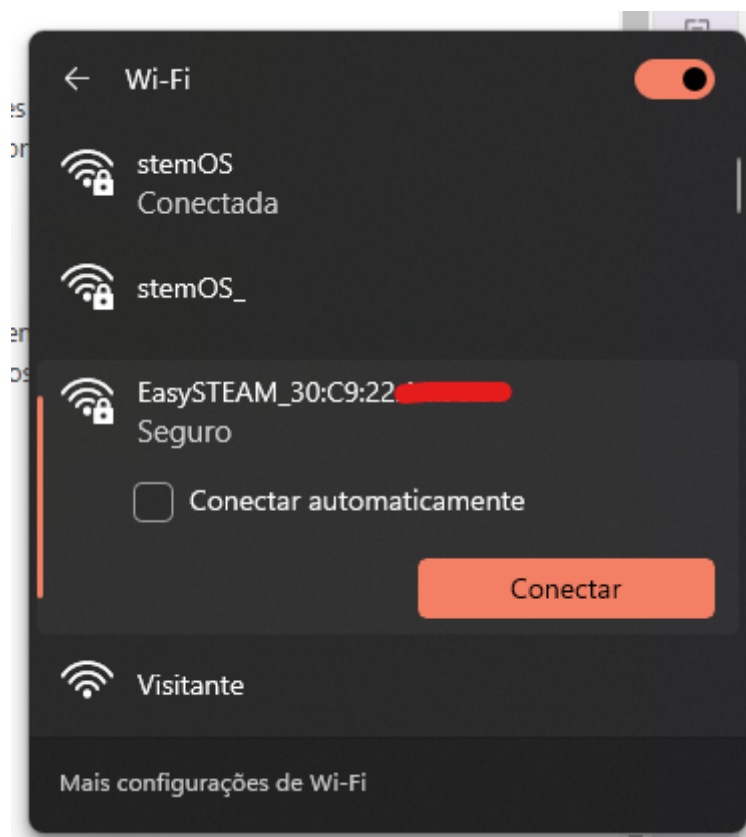
Utilização

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:

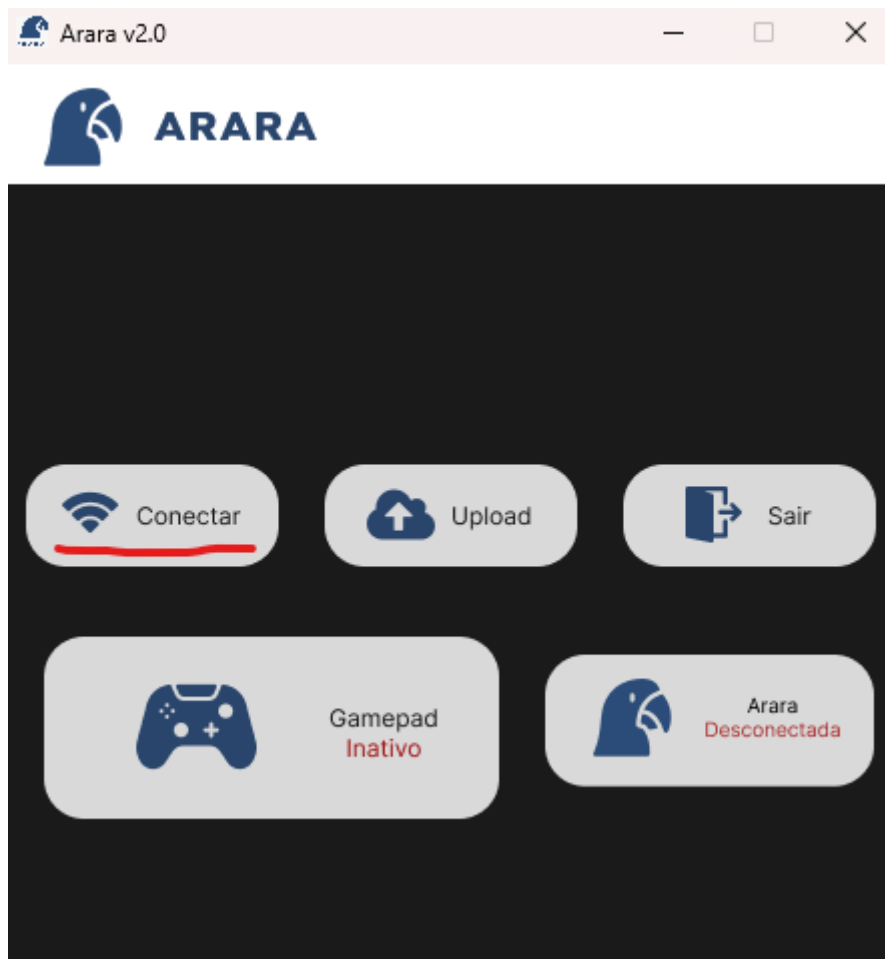


- A senha é password

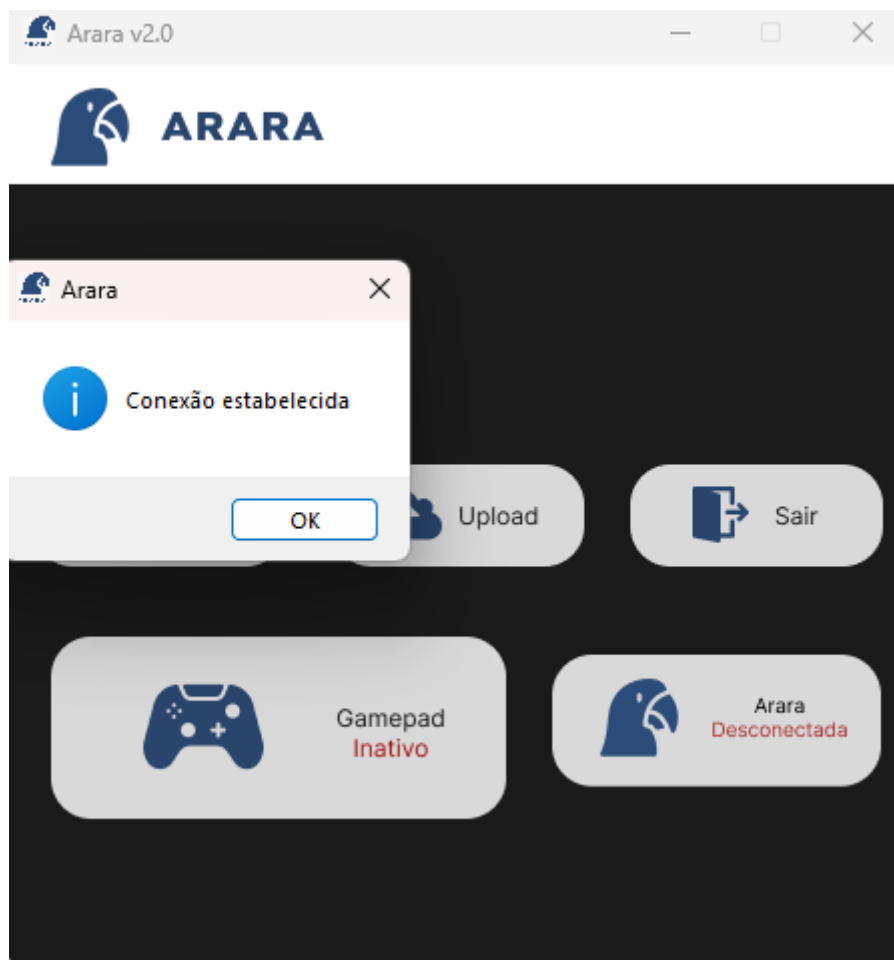
Conecte-se ao Wi-Fi da placa

Botão Conectar

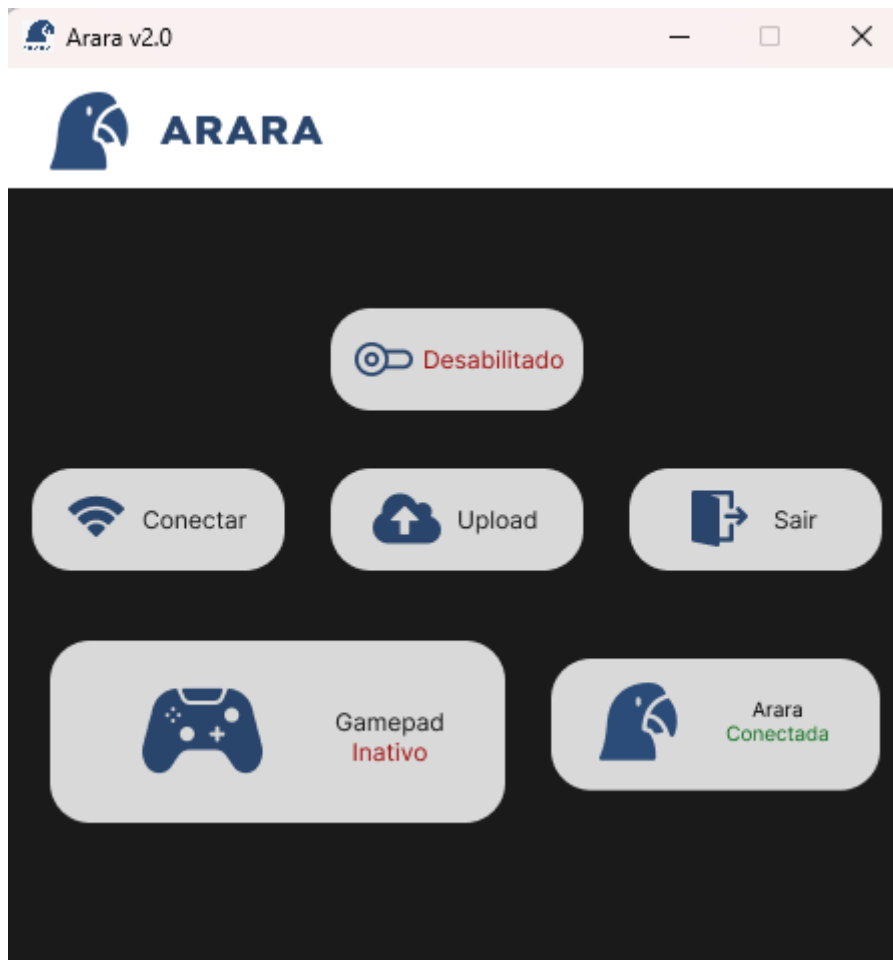
Com a conexão Wi-Fi entre computador e placa estabelecida, é possível utilizar o botão Conectar para iniciar a comunicação entre os dois. Como segue abaixo:



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.

Revisão #2

Criado 16 janeiro 2025 13:12:00 por Enzo Coutinho

Atualizado 16 janeiro 2025 14:00:18 por Enzo Coutinho