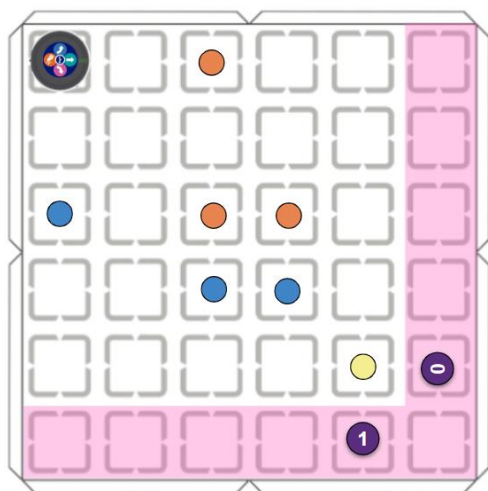




Caminhos bloqueados

Use a codificação de botões para mover o robô de codificação VEX AIM para se mover por caminhos e obstáculos bloqueados para chegar à bola esportiva e chutá-la!

Passo a passo

1. Configure o campo conforme mostrado acima.
 - Marque a Área Bloqueada (área vermelha) nas bordas inferior e direita do campo.
 - Coloque os obstáculos do barril no campo. Crie um quadrado de quatro barris no centro e coloque um barril no centro da parede superior e o último no centro da parede esquerda.
 - Coloque duas AprilTags para criar uma meta no canto inferior direito, dentro da Área Bloqueada.
 - Coloque a bola esportiva do lado de fora do gol, em direção ao centro do campo.
 - Coloque o robô na posição inicial no canto superior esquerdo, de frente para a parede direita.
2. Use a codificação de botão para mover o robô desde o início até a bola esportiva para pegar a bola e chutá-la em direção a um AprilTag.
 - Planeje um caminho para se mover para a bola esportiva, sem tocar em nenhum obstáculo ou se mover nas áreas bloqueadas.
 - Codifique o robô para se mover até a bola esportiva para coletá-la.
 - Use o kicker para chutar a bola esportiva na direção de um AprilTag.
 - Conclua o projeto usando o mínimo de comportamentos possível. O robô que usar menos comportamentos vence!

'SUBINDO DE NÍVEL'

- **Mestre do Caminho** - Conduza o robô por **todos os caminhos possíveis** desde o início até a bola esportiva, mantendo as mesmas regras. Quantos caminhos você consegue encontrar?

Dicas profissionais

- Considere alguns caminhos antes de começar. Conte o número de passos em cada um para ajudá-lo a escolher o caminho mais curto possível.