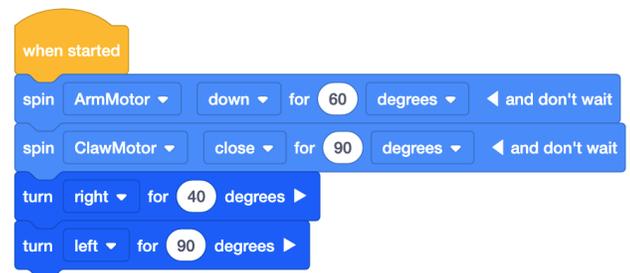


Rebote!

Use seu EXP Clawbot para jogar um divertido jogo de pontuação.

Passo a passo

1. Para este desafio, você acerta uma bola contra uma parede e marca pontos quando ela rebote. Primeiro, crie seu tabuleiro perto de uma parede na sala de aula (linha cinza no diagrama). Usando blocos ou fichários, crie "paredes" como no diagrama acima (linhas pretas). Use fita adesiva para fazer as linhas de pontuação no chão (linhas vermelhas).
2. Construa o [Clawbot](#) e abra o modelo Clawbot (Drivetrain 2-motor) no VEXcode EXP. Crie o código mostrado na imagem à direita.
3. Baixe o projeto para o Cérebro e coloque o Clawbot na área inicial, voltado para o lado direito. Coloque uma pequena bola a cerca de uma polegada do lado esquerdo da garra.
4. Execute o projeto, que direciona o Clawbot para abaixar o braço, fechar a garra e virar para a esquerda para acertar a bola, fazendo-a rolar em direção à parede, quicar nela e, com sorte, parar em uma das áreas de pontuação.
5. Mude o projeto para que o Clawbot vire para a direita. Isso mudou a forma como a bola rolou? Que tal em um ângulo diferente?

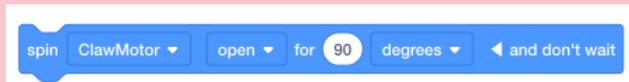


'SUBIR DE NÍVEL'

- **Mude a velocidade!** Ajuste o projeto para que o Clawbot acerte a bola em uma velocidade diferente e veja se isso muda o resultado da pontuação.
- **Mude o objeto!** Tente empurrar uma bola ou anel de Buckyball do seu kit para ver se é mais fácil ou mais difícil de marcar.

Dicas profissionais

- Por padrão, outros blocos aguardarão até que o Motor ou Grupo de Motores termine de se mover. Você pode selecionar a seta para expandir e não esperar - isso fará com que outros blocos continuem funcionando enquanto



o Motor ou Grupo de Motores se move.