



A Garra!

Use seu Clawbot para remover estrategicamente peças VEX de uma pilha

Passo a passo

1. O objetivo desta atividade é pegar com sucesso o maior número de peças VEX e retirá-las da pilha. Robôs de resgate são enviados para o colapso de edifícios para retirar detritos de áreas instáveis da mesma maneira.
2. Pegue um punhado de várias peças VEX do seu kit e coloque-as em uma pilha.
3. [Construa o Clawbot](#) e abra o modelo Clawbot (Drivetrain 2-motor) no VEXcode IQ
4. Crie o código mostrado à direita. Baixe o projeto e coloque o Clawbot a cerca de 500 mm da pilha. Execute o projeto. O Clawbot deve avançar, fechar a Garra (esperançosamente agarrando um pedaço VEX!) e depois se mover para trás, puxando um pedaço da pilha se pegar um.
5. Execute seu projeto cinco vezes. Você conseguiu retirar com sucesso 5 peças VEX da pilha? Você pode modificar o programa para pegar peças em uma altura diferente?

```
# Begin project code
```

```
claw_motor.spin(REVERSE)
drivetrain.drive_for(FORWARD,500,MM)
claw_motor.spin(FORWARD)
drivetrain.drive_for(REVERSE,500,MM)
claw_motor.spin(REVERSE)
```

'SUBINDO DE NÍVEL'

- **Pontos!** - Atribua um valor de ponto a cada tipo de peça VEX (vigas, rodas, etc.) Modifique seu projeto para selecionar as peças com os valores mais altos. Desafie um colega de classe para ver quem consegue ganhar mais pontos depois que cada jogador fizer seis turnos.
- **Negativos-** Atribua pontos negativos a algumas das peças VEX e observe como isso afeta o jogo.

Dicas profissionais

- Aprenda os nomes das peças VEX ao concluir a atividade. Isso tornará mais fácil ao construir e completar desafios com outras pessoas.