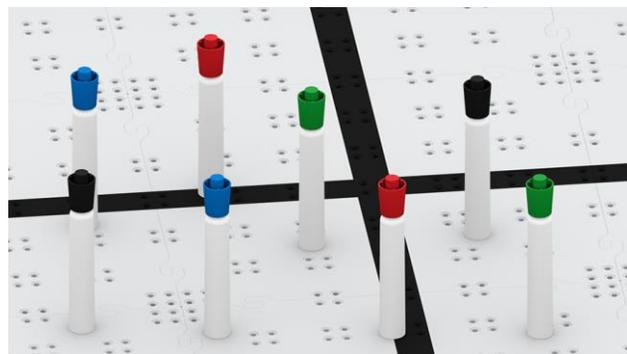


Labirinto de marcadores

Seu BaseBot pode girar no ângulo correto para evitar derrubar os marcadores?

Passo a passo

1. Crie um labirinto usando vários marcadores em uma superfície plana. O caminho pelo labirinto deve ser grande o suficiente para o Basebot viajar e conter dois ângulos retos.
2. [Construa o BaseBot](#) e abra o VEXcode IQ. Use o modelo BaseBot (Drivetrain 2-motor) e crie um projeto que direcione o Basebot para viajar pelo labirinto sem derrubar nenhum marcador.
3. Complete uma corrida prática e, em seguida, faça uma segunda corrida, registrando seu tempo. Se você derrubar um marcador, comece de novo.
4. Você pode reiterar seu projeto para fazê-lo viajar pelo labirinto mais rápido sem derrubar nada? Altere seu projeto, se necessário, e teste-o novamente até que você seja bem-sucedido.



'SUBINDO DE NÍVEL'

- **Obtuso, Agudo**- Altere o caminho para incluir um ângulo obtuso e ou agudo.
- **Inverter!**- Faça com que o Basebot complete o labirinto e depois viaje de volta pelo labirinto ao contrário.

Dicas profissionais

- Tente usar o bloco [Turn Velocity] para ajudar no giro preciso.