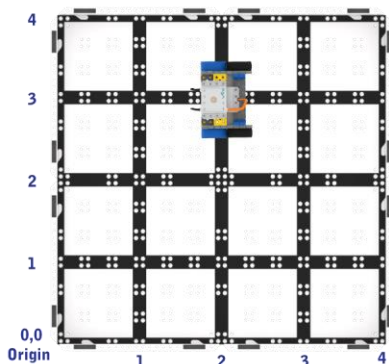




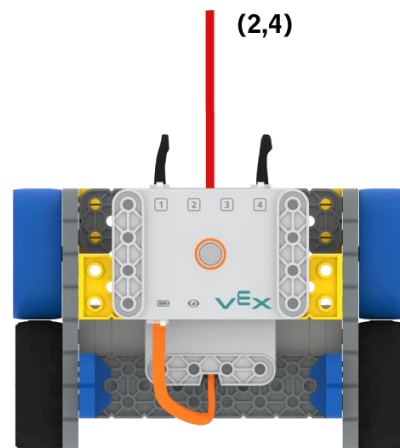
Coordenadas da base de código!

Direcione seu robô para pontos específicos.

Crie um projeto no VEXcode GO que direcione a Base de Código para viajar para um ponto específico em uma grade.

Passo a passo

1. Crie a compilação da Base de Código ([Instruções de Compilação em PDF](#) ou [Instruções de Compilação 3D](#)). Pegue 4 VEX GO Field Tiles e conecte-os para criar um quadrado.
2. Coordenadas são números que determinam a posição de um ponto em um determinado espaço. A grade começa na origem, ou (0,0). A coordenada x descreve a distância à direita da origem de um ponto. A coordenada y descreve a distância do ponto. Usando etiquetas ou fita adesiva, numere a grade conforme mostrado na imagem à direita.
3. Crie um projeto que direcione a Base de Código para viajar da origem para (2,3). Para encontrar o ponto na grade, siga este exemplo. Digamos que você queira plotar a coordenada (2,3). Para colocar a coordenada, dirigimos a Base de Código para a direita ao longo do eixo x até o 2 e, em seguida, dirigimos para cima ao longo do eixo y até o número 3.
4. Direcione a Base de Código para ir para a coordenada (1,4).



'SUBINDO DE NÍVEL'

- **Várias coordenadas!** - Direcione a Base de Código para dirigir para (3,3) e depois (2,4).
- **Mapas!** - Encontre um mapa que use uma grade. Encontre alguns locais de interesse e veja quais são suas coordenadas no mapa.

Dicas profissionais

Coordenadas

- As coordenadas são escritas como um par ordenado de números. O eixo x é horizontal (transversal), enquanto o eixo y é vertical (para cima e para baixo).