

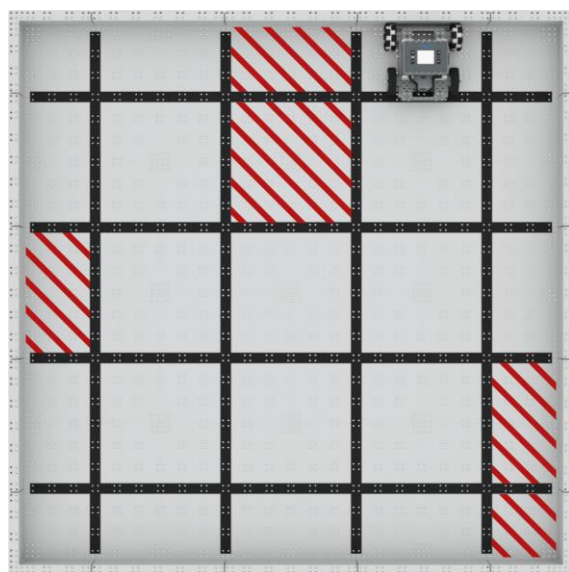


## Cortador de campo de golfe

Codifique seu BaseBot para percorrer todo o campo de golfe, evitando as caixas de areia!

### Passo a passo

1. [Construa o BaseBot](#) e configure um campo de 4'x4', conforme mostrado à direita. As áreas marcadas são as caixas de areia. Marque as caixas de areia com peças do Kit de QI ou outros materiais de sala de aula.
2. Abra o modelo BaseBot (Drivetrain 2-motor) no VEXcode IQ e crie um projeto que tenha a unidade BaseBot sobre todas as áreas não marcadas sobre o campo que representa a grama.
3. Evite as caixas de areia! Se o seu BaseBot entrar em uma caixa de areia, você deve começar de novo desde o início.
4. Inicie o BaseBot no local mostrado na imagem à direita. Baixe e execute seu projeto para testar. Faça alterações em seu projeto conforme necessário e teste novamente.
5. Tente começar de diferentes áreas. Quão rápido você pode dirigir por todo o percurso?



## 'SUBINDO DE NÍVEL'

- **Adicione um interruptor de pára-choques!** - codifique seu BaseBot para fazer backup e virar quando tocar uma parede no campo.
- **Adicione uma rampa** - use um fichário ou outro material de sala de aula para criar uma rampa no campo de golfe que o BaseBot precisa percorrer enquanto corta a grama.

## Dicas profissionais

- Use blocos [Comment] para organizar seu código!

