

07

Testando o joystick

Transcrição

Com o programa pronto, podemos salvá-lo e conectar o Arduino ao nosso computador, para testar o joystick.

Podemos fazer o upload do programa para o Arduino. Vemos uma saída parecida com a seguinte:

```
516 , 513
516 , 513
516 , 513
516 , 513
516 , 513
...
...
```

Qual a explicação para esses valores estarem sendo impressos? Lembra que nas portas analógicas, conseguíramos ter valores entre 0 e 1023? Esses valores são mais ou menos a metade de 1024! Já que o eixo X e o eixo Y do joystick ficam posicionados no meio.

Ao colocar o eixo X do joystick todo para a esquerda, temos o valor **0** sendo impresso, e se o colocarmos todo para a direita, vemos o valor **1023** na impressão. A mesma coisa para o eixo Y, se ele for colocado todo para cima, vemos o valor **0** no terminal, e se ele for colocado todo para baixo, vemos o valor **1023** sendo impresso.

Conforme X e Y forem oscilando, vamos mapeando esses valores diretamente para o servo motor, assim o ângulo do motor vai sendo alterado conforme o valor de X e Y.

Veremos isso nos próximos vídeos.