

03

Mão na massa: Ajustando Motores

Como vimos nos vídeos, agora iremos fazer ajustes nos motores. Caso já tenha feito, ótimo. Pode continuar com a próxima atividade.

Abaixo temos os passos apresentados nos vídeos:

- 1) Na função `liga_laser()`, adicione o seguinte trecho de código:

```
for(int i = 0 ; i <= LASER_TEMPO/2 ; i++){
}
```

- 2) Dentro deste `for` adicione o seguinte:

```
for(int i = 0 ; i <= LASER_TEMPO/2 ; i++){
    digitalWrite(LASER, HIGH);
    posicao_servos();
}
```

sua função `liga_laser()` ficará assim:

```
void liga_laser(){
    for(int i = 0 ; i <= LASER_TEMPO/2 ; i++){
        digitalWrite(LASER, HIGH);
        posicao_servos();
    }
}
```

- 3) No início do seu sketch adicione o `LASER_TEMPO`:

```
#define LASER_TEMPO 60
```

- 4) Após o `posicao_servos();`, adicione um `delay(2000)` ficando assim:

```
void liga_laser(){
    for(int i = 0 ; i <= LASER_TEMPO/2 ; i++){
        digitalWrite(LASER, HIGH);
        posicao_servos();
        delay(2000);
    }
}
```

- 5) Remova o `delay(2000)` da função `posicao_servos()`

Obs: Definimos o `LASER_TEMPO` com o valor de 60 e dividimos seu valor ao usarmos no `for`.

Como queremos que nosso Laser funcione por **1 minuto**, e se mova a cada **2 segundos**, fizemos uso desse artifício!