

Procedimentos iniciais para mostrar como controlar o arduino utilizando o framework Jason

Prof.: Pantoja

Parte I

- 1) Criar um projeto do Jason com um ambiente. Depois disso, programar todas as funções que o carrinho precisa executar:
 - i) Right;
 - ii) Left;
 - iii) Up;
 - iv) Down;

Parte II

- 1) Criar um agente que se mova de um ponto a outro utilizando as funções mencionadas acima. Observações:
 - i) A posição inicial e a posição final do agente devem ser baseadas em quadrantes;
 - ii) A cada movimento, o agente muda de posição;
 - iii) Não é necessário utilizar a classe de cálculo do posicionamento global na solução;