**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:
2. Right;
3. Left;
4. Up;
5. Down;

**Parte II**

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