

MODOS DE JUEGO

Las últimas versiones de firmware tienen dos modos de juego, asociados pulsación larga en el botón central (IR) (pulsación larga >1s.)

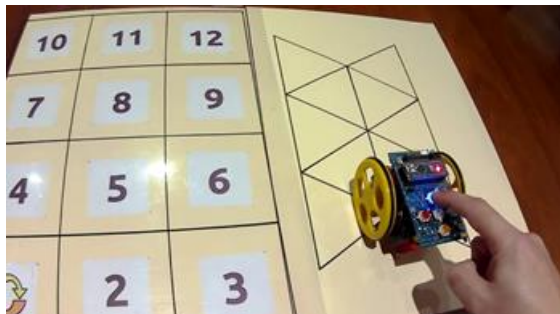
MODO 1: Cuadrícula.

Es el modo por defecto para moverse por tableros con cuadrículas de 10x10.

La funcionalidad extra es que si se programa un giro con una pulsación larga (>1s.) el Escornabot girará 45°, encarando la diagonal del cuadrado. En ese caso se encenderían los ledes de los pulsadores de giro para indicar que se encuentra girado 45°, porque si programamos un movimiento de avance o retroceso lo tendrá en cuenta y se moverá 14,12 cm, que es la longitud de la diagonal, hipotenusa de un triángulo con catetos de 10cm. Siempre que quede girado 45° se encenderán los ledes verde y rojo, cuando regresemos a 90° los LEDes se apagarán.

MODO 2: Triángulos, Hexágonos

Una pulsación larga en el botón central (ir) y Escornabot (se enciende LED verde) estará preparado para moverse con giros de 60°, para una alfombrilla con triángulos equiláteros de 10 de lado, ideada por @procastino. En este caso se desplazaría por los lados, de vértice a vértice, aunque también valdría para las alfombrillas hexagonales diseñadas por @juliopacheco. Si se programa además un giro con una pulsación larga (>1s.) Escornabot girará 120°



En este [video](#) @procastino nos explica el funcionamiento de los modos de juego