

#AEC

emCasa



Programação



Vamos aprender a programar?

- O que é programar?
 - Dar ordens ao computador;
 - É um conjunto de instruções;
 - Fácil e Divertido, mas requer muita atenção.
- Como se dão ordens ou instruções ao computador?
 - Em primeiro lugar pensar, para chegar a um algoritmo;
 - Um algoritmo é uma sequência de passos para realizar determinada tarefa.

MINECRAFT

#AEC
emCasa



Layout



MINECRAFT

Instruções

A madeira é um recurso muito importante. Fazem-se muitas coisas com ela. Aproxima-te de uma árvore e utiliza o comando "destruir bloco" para a cortares.

Blocos

segue em frente

destruir bloco

virar à esquerda ↶

virar à direita ↷

quando executar

Espaço de trabalho: 1 / 4 blocos

Recomeçar

Mostrar o código

Executa

O Jogo

Comandos disponíveis para programar

Área de programação

Instruções do nível

MINECRAFT

ESTÁS PRONTO PARA ESTA AVENTURA?

VAMOS LÁ..

DESAFIO 1

quando executar

- O bloco de instrução “*quando executar*”, é a casa de partida, ou o botão play, serve para iniciar um conjunto de ações, neste caso dá a ordem de início para a nossa programação;

segue em frente

- O bloco de instrução “*segue em frente*”, serve para que a nossa personagem siga em frente no cenário da programação;
- Em código `</>` representa-se da seguinte forma:
`moveForward();`

virar à direita ↻ ▼

- O bloco de instrução “*virar à direita*”, serve para que a nossa personagem vire para a direita no cenário da programação;
- Em código `</>` representa-se da seguinte forma:
turnRight();

virar à esquerda ↻ ▼

- O bloco de instrução “*virar à esquerda*”, serve para que a nossa personagem vire para a esquerda no cenário da programação;
- Em código `</>` representa-se da seguinte forma:
turnLeft();

destruir bloco

- O bloco de instrução “*destruir bloco*”, serve para que a nossa personagem possa destruir um bloco ou objeto no cenário da programação;
- Em código `</>` representa-se da seguinte forma:
`destroyBlock();`

tosquiar

- O bloco de instrução “*tosquiar*”, serve para que a nossa personagem tosquiar ovelhas para obter lã;
- Em código `</>` representa-se da seguinte forma:
`shear();`

colocar areia ▼

plantar

- O bloco de instrução “*colocar X*”, serve para que a nossa personagem possa colocar um bloco no cenário da programação;
- Poderás escolher entre diferentes blocos, mas tem em atenção as instruções que te são dadas, pois, poderás ter que **usar um bloco em específico** para concluir o nível;
- Em código `</>` representa-se da seguinte forma:
`placeBlock("sand");`
- O bloco de instrução “*plantar*”, serve para que a nossa personagem plante sementes de trigo, que mais tarde será usado para fazer pão.
- Em código `</>` representa-se da seguinte forma:
`plantCrop();`

colocar tocha

- O bloco de instrução “*colocar tocha*”, serve para que a nossa personagem coloque uma tocha no cenário da programação;
- A tocha serve para iluminar locais escuros, como grutas.
- Em código </> representa-se da seguinte forma:
placeTorch();

repita 2 ▾ vezes
isto:

- O bloco de instrução “*repita X vezes isto:*”, serve para que a nossa personagem repita uma ação no cenário da programação;
- A ação pode ser repetida entre 2 e 10 vezes;
- Em código </> representa-se da seguinte forma:
for (var count = 0; count < 2; count++) { }

se houver lava à frente

isto:

- O bloco de instrução “*se houver lava à frente, isto:*”, verifica se há lava em frente à nossa personagem;
- Se sim, a personagem realiza uma ação, por exemplo, coloca um bloco a cobrir a lava;
- Em código `</>` representa-se da seguinte forma:
`ifLavaAhead(function() { });`

Desafios

O Steve e a Alex precisam da tua ajuda! Estás pronto/a para os ajudar?

Estás pronto para explorar o mundo do Minecraft?

Steve



Alex



Desafio Nº1



Explora o mundo do Minecraft com o Steve e a Alex.
Ajuda-os a superar obstáculos e diverte-te a programar.



Realiza e Explora o Desafio 1 na plataforma!

Diverte-te e Bom trabalho!



Desenvolvido por:



EDUGEP
ESCOLA
DE PROGRAMAÇÃO

#AEC

emCasa

