



# **HOUR OF CODE: ET MINECRAFT-EVENTYR OM TO LANDSBYER GUIDE TIL KODELØSNINGER**

## **INDHOLD**

### **MakeCode Blokke**

Introaktiviteter

Landsbyboeres aktiviteter

Udstødtes aktiviteter

### **Python**

Introaktiviteter

Landsbyboeres aktiviteter

Udstødtes aktiviteter

### **Nøgleord**

Nøgleord



# MakeCode Blokke

## INTROAKTIVITETER

### Flyt din Agent



### Plant stiklingen



Plant stiklingen ved at højreklikke på græsblokken, mens stiklingen er valgt i hotbjælken.



# LANDSBYBOERES AKTIVITETER

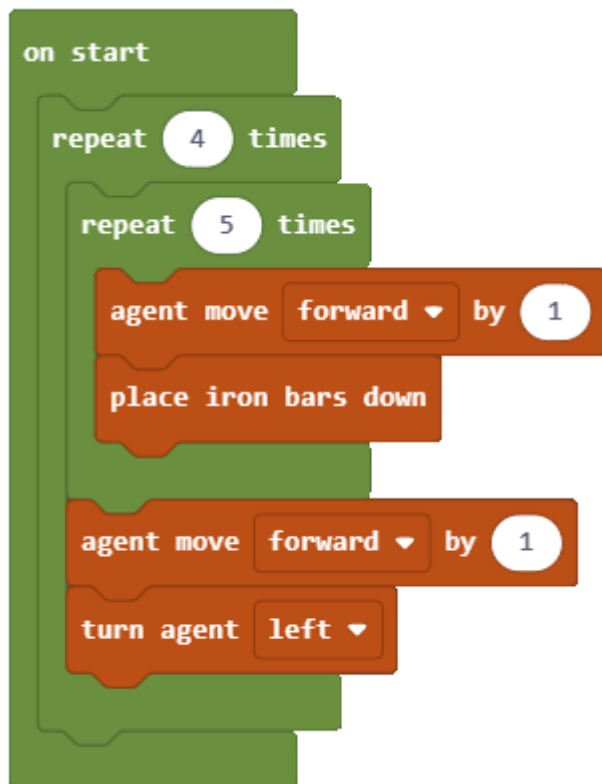
## Byg en havn



## Introducer ravageren



## Beskyt rødbederne



## UDSTØDTES AKTIVITETER

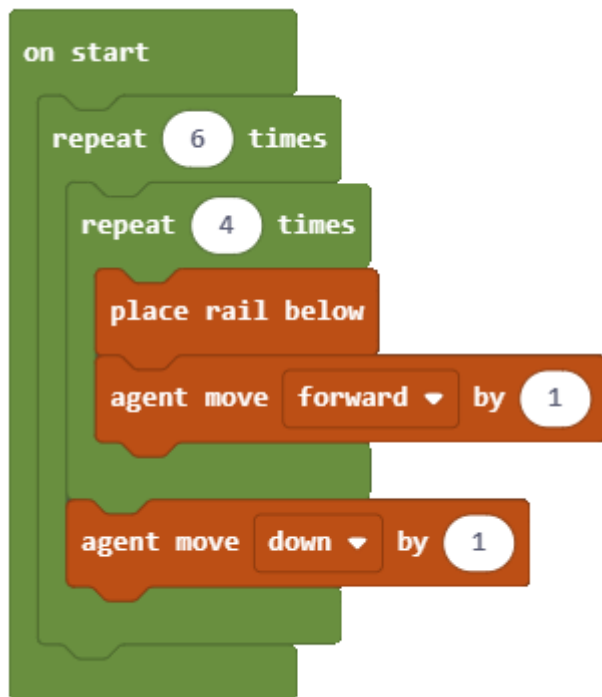
### Dyrk jorden



### Få fat i bolden



## Motoriseret jernbane



# Python

## INTROAKTIVITETER

### Flyt din Agent

```
agent.move("forward")  
agent.move("forward")  
agent.move("forward")  
agent.move("forward")
```

### Plant stiklingen

```
player.give("sapling", 1)
```

Plant stiklingen ved at højreklikke på græsblokken, mens stiklingen er valgt i hotbjælken.



# LANDSBYBOERES AKTIVITETER

## Byg en havn

```
for i in range(6):
    agent.move("forward")
    agent.give("planks", 2, 1)
    agent.place(1, "down")
agent.turn("right")
for i in range(3):
    agent.move("forward")
    agent.give("planks", 2, 1)
    agent.place(1, "down")
agent.turn("right")
for i in range(5):
    agent.move("forward")
    agent.give("planks", 2, 1)
    agent.place(1, "down")
```

## Introducer ravageren

```
for i in range(9):
    agent.move("forward")
agent.turn("left")
for i in range(12):
    agent.move("forward")
agent.turn("left")
for i in range(11):
    agent.move("forward")
```

## Beskyt rødbederne

```
for side in range(4):
    for block in range(5):
        agent.move("forward")
        agent.give("iron_bars", 2, 1)
        agent.place(1, "down")
    agent.move("forward")
    agent.turn("left")
```





# UDSTØDTES AKTIVITETER

## Dyrk jorden

```
for i in range(9):
    agent.move("forward")
    agent.till("back")
agent.turn("right")
agent.move("forward")
agent.till("back")
agent.turn("right")
for i in range(10):
    agent.move("forward")
    agent.till("back")
```

## Få fat i bolden

```
agent.move("up")
agent.interact("forward")
for i in range(2):
    agent.move("up")
for i in range(3):
    agent.move("right")
agent.interact("forward")
agent.move("up")
for i in range(3):
    agent.move("left")
agent.interact("forward")
for i in range(2):
    agent.move("up")
for i in range(3):
    agent.move("right")
agent.interact("forward")
```

## Motoriseret jernbane

```
for level in range(6):
    for block in range(4):
        agent.give("rail", 2, 1)
        agent.place(1, "down")
        agent.move("forward")
        agent.move("down")
```

