



# LA HORA DEL CÓDIGO: HISTORIA DE DOS ALDEAS DE MINECRAFT GUÍA DE SOLUCIONES DE PROGRAMACIÓN

## CONTENIDO

### Bloques de MakeCode

Actividades iniciales  
Actividades de aldeanos  
Actividades de illanos

### Python

Actividades iniciales  
Actividades de aldeanos  
Actividades de illanos

### Palabras clave

Palabras clave



# Bloques de MakeCode

## ACTIVIDADES INICIALES

### Mover al Agent



### Plantar el retoño



Para plantar el retoño, haz clic derecho en el bloque de pasto con el retoño seleccionado en la barra visible.



## ACTIVIDADES DE ALDEANOS

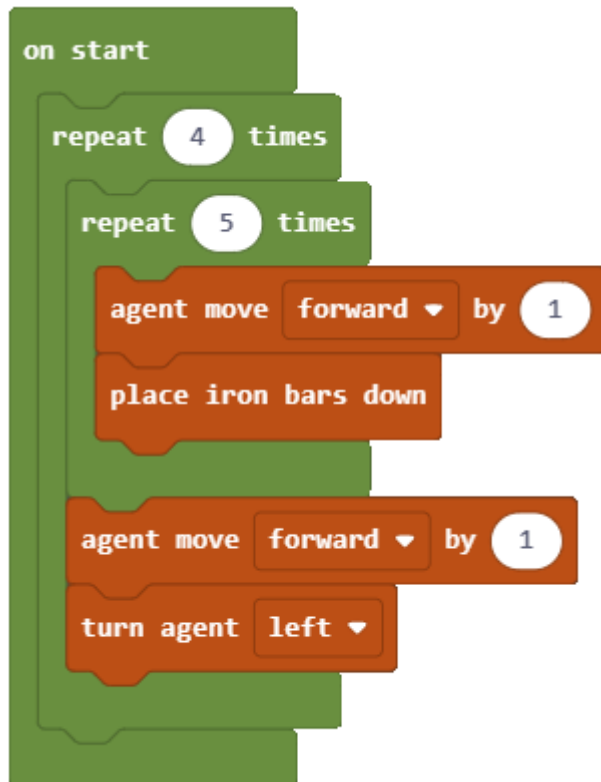
### Construir un muelle



### Presentar al devastador



## Proteger los betabeles

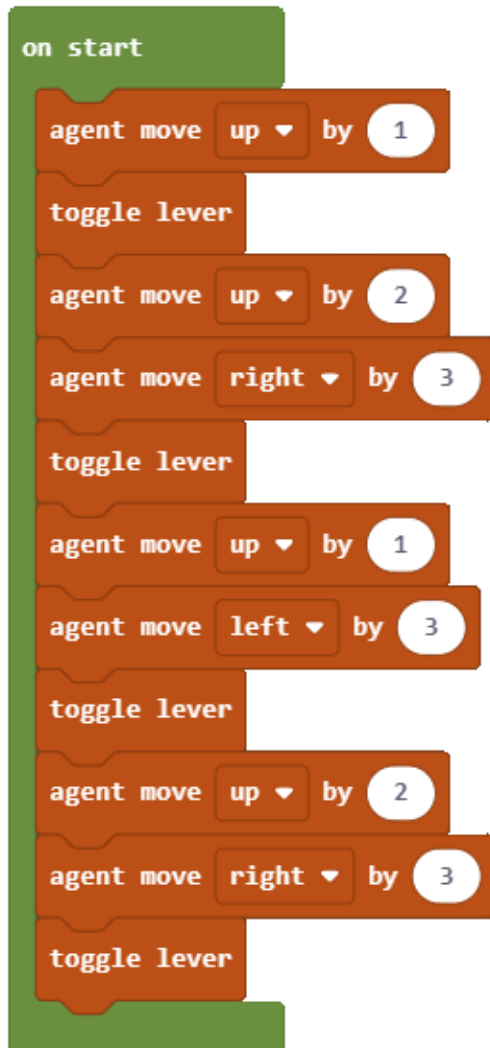


# ACTIVIDADES DE ILLANOS

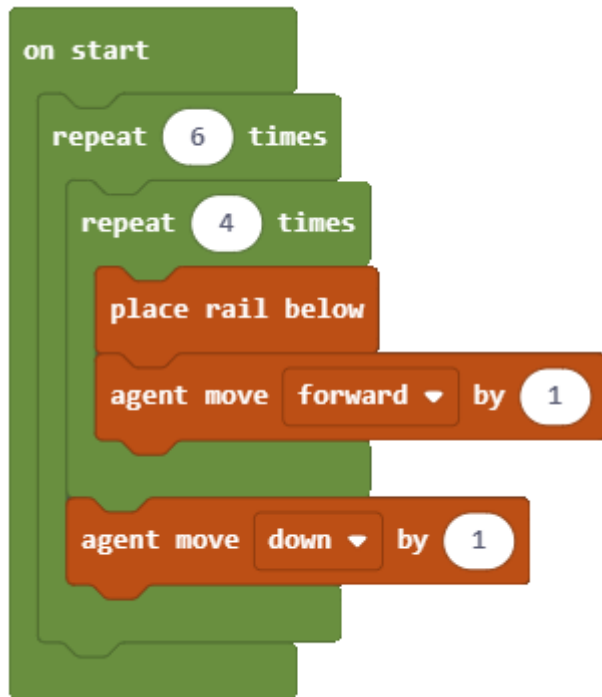
## Enseñar a cultivar



## Recuperar la pelota



## Ferrocarril motorizado



# Python

## ACTIVIDADES INICIALES

### Mover al Agent

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

### Plantar el retoño

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

Para plantar el retoño, haz clic derecho en el bloque de pasto con el retoño seleccionado en la barra visible.



# ACTIVIDADES DE ALDEANOS

## Construir un muelle

```
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")
```

## Presentar al devastador

```
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")
```

## Proteger los betabeles

```
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")
```





# ACTIVIDADES DE ILLANOS

## Enseñar a cultivar

```
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")
```

## Recuperar la pelota

```
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")
```

## Ferrocarril motorizado

```
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")
```

