



L'ORA DEL CODICE: UN RACCONTO di DUE VILLAGGI DI MINECRAFT GUIDA ALLE SOLUZIONI DI PROGRAMMAZIONE

CONTENUTI

Blocchi di MakeCode

Attività introduttive
Attività degli Abitanti
Attività degli Abitori

Python

Attività introduttive
Attività degli Abitanti
Attività degli Abitori

Parole chiave

Parole chiave



Blocchi di MakeCode

ATTIVITÀ INTRODUTTIVE

Spostare l'Agent



Piantare l'arboscello



Pianta l'arboscello facendo clic con il tasto destro del mouse sul blocco d'erba mentre l'arboscello è selezionato nella hotbar.



ATTIVITÀ DEGLI ABITANTI

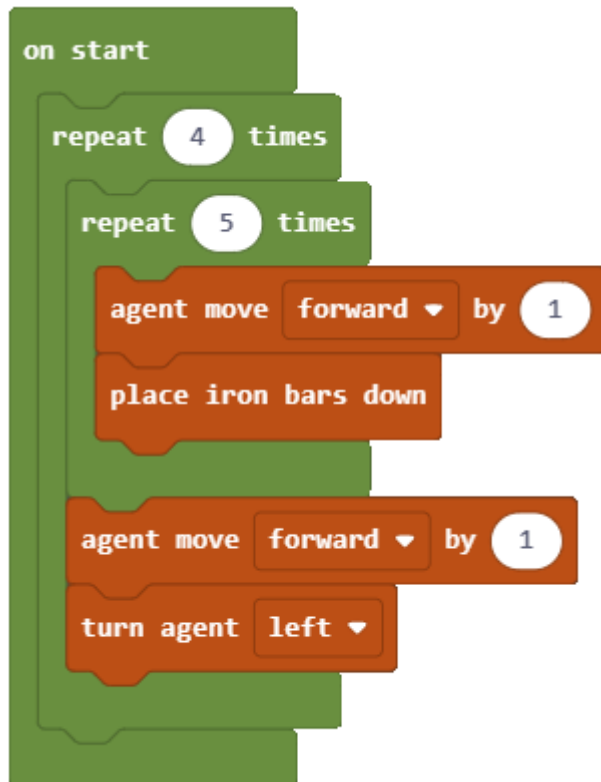
Costruire un molo



Presentare il predone



Proteggere le barbabietole



ATTIVITÀ DEGLI ABITORI

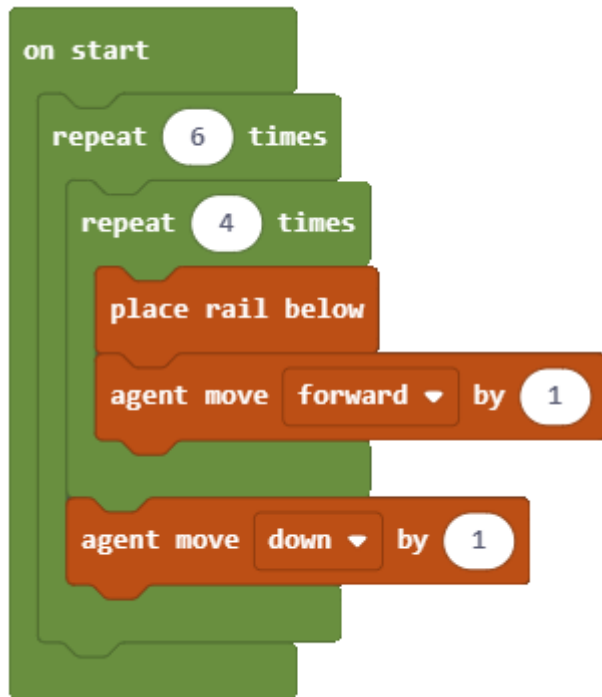
Insegnare la coltivazione



Recuperare la palla



Ferrovia a motore



Python

ATTIVITÀ INTRODUTTIVE

Spostare l'Agent

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

Piantare l'arboscello

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

Pianta l'arboscello facendo clic con il tasto destro del mouse sul blocco d'erba mentre l'arboscello è selezionato nella hotbar.



ATTIVITÀ DEGLI ABITANTI

Costruire un molo

```
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")
```

Presentare il predone

```
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")
```

Proteggere le barbabietole

```
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")
```



ATTIVITÀ DEGLI ABITORI

Insegnare la coltivazione

```
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")
```

Recuperare la palla

```
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")
```

Ferrovia a motore

```
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")
```

