



HOUR OF CODE :

MINECRAFT 두 마을 이야기

코딩 솔루션 가이드

목차

MakeCode 블록

온보딩 활동

주민 활동

우민 활동

Python

온보딩 활동

주민 활동

우민 활동

키워드

키워드



MakeCode 블록

온보딩 활동

Agent 이동



묘목 심기



핫바에서 묘목을 선택하면서 마우스 오른쪽 버튼으로 잔디 블록을 클릭하여 묘목을 심습니다.



주민 활동

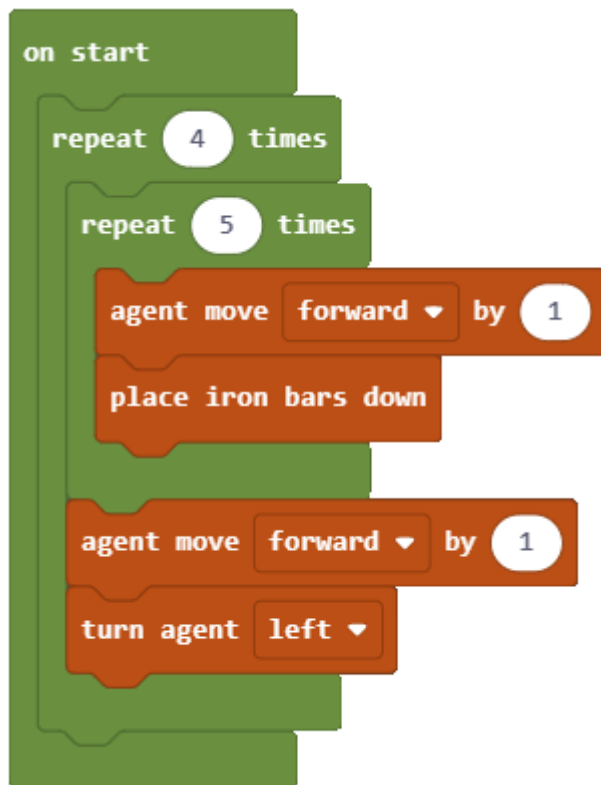
부두 건설



파괴수 소개



사탕무 지키기



우민 활동

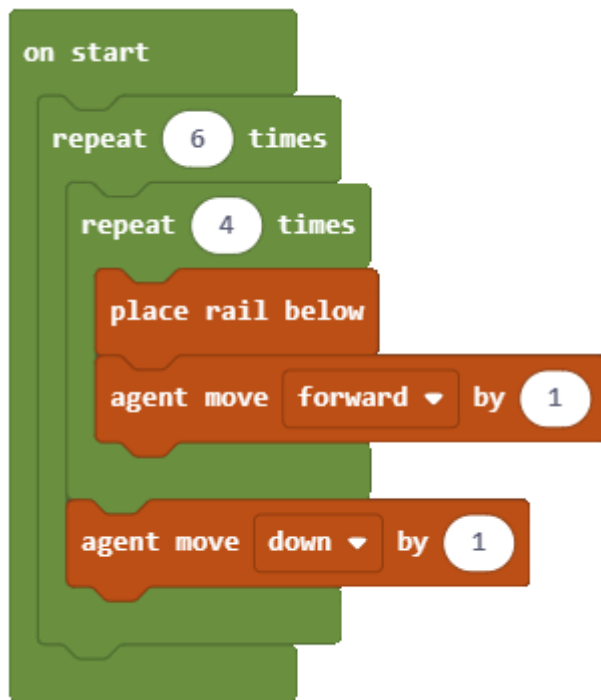
재배 교육



공 받아오기



전동 철도



Python

온보딩 활동

Agent 이동

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

묘목 심기

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

햇바에서 묘목을 선택하면서 마우스 오른쪽 버튼으로 잔디 블록을 클릭하여 묘목을 심습니다.



주민 활동

부두 건설

```
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")
```

파괴수 소개

```
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")
```

사탕무 지키기

```
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")
```



우민 활동

재배 교육

```
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")
```

공 받아오기

```
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")
```

전동 철도

```
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")
```

