



KODETIMEN:

En MINECRAFT-HISTORIE om TO LANDSBYER VEILEDNING FOR KODELØSNINGER

INNHold

MakeCode Blocks

Forberedelsesaktiviteter

Landsbyboeraktiviteter

Ondsbyboeraktiviteter

Python

Forberedelsesaktiviteter

Landsbyboeraktiviteter

Ondsbyboeraktiviteter

Søkeord

Søkeord



MakeCode Blocks

FORBEREDELSESAKTIVITETER

Agenttrekk



Plant ungtreet



Plant ungtreet ved å høyreklikke på gressblokken når ungtreet er valgt på verktøylinjen.



LANDSBYBOERAKTIVITETER

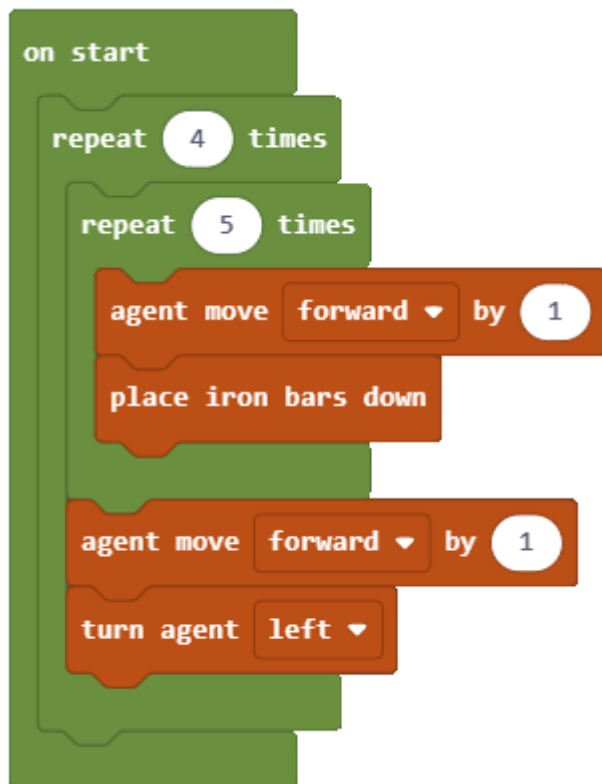
Bygg en kai



Introduser det olme beistet



Beskytt betene



ONDSBYBOERAKTIVITETER

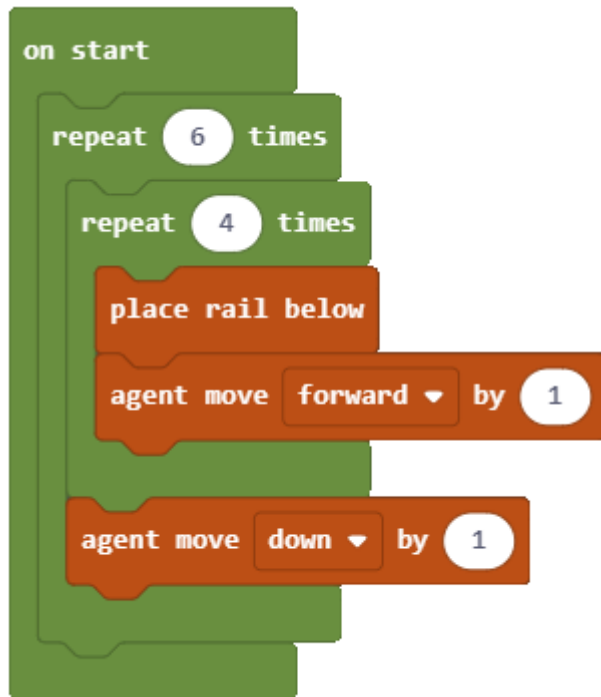
Lær jordbruk



Hent ballen



Motorjernbane



Python

FORBEREDELSESAKTIVITETER

Agenttrekk

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

Plant ungtreet

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

Plant ungtreet ved å høyreklikke på gressblokken når ungtreet er valgt på verktøylinjen.



LANDSBYBOERAKTIVITETER

Bygg en kai

```
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")
```

Introduser det olme beistet

```
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")
```

Beskytt betene

```
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")
```



ONDSBYBOERAKTIVITETER

Lær jordbruk

```
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")
```

Hent ballen

```
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")
```

Motorjernbane

```
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")
```

