



EEN UUR CODE: EEN MINECRAFT-VERHAAL OVER TWEE DORPEN OPLOSSINGENGIDS VOOR PROGRAMMEREN

INHOUDSOPGAVE

MakeCode-blokken

Inleidende activiteiten
Activiteiten voor dorpelingen
Activiteiten voor verschoppelingen

Python

Inleidende activiteiten
Activiteiten voor dorpelingen
Activiteiten voor verschoppelingen

Trefwoorden

Trefwoorden



MakeCode-blokken

INLEIDENDE ACTIVITEITEN

Verplaats de Agent



Plant het jonge boompje



Plant het jonge boompje door met de rechtermuisknop op het grasblok te klikken terwijl je jonge boompje in de snelbalk is geselecteerd.



ACTIVITEITEN VOOR DORPELINGEN

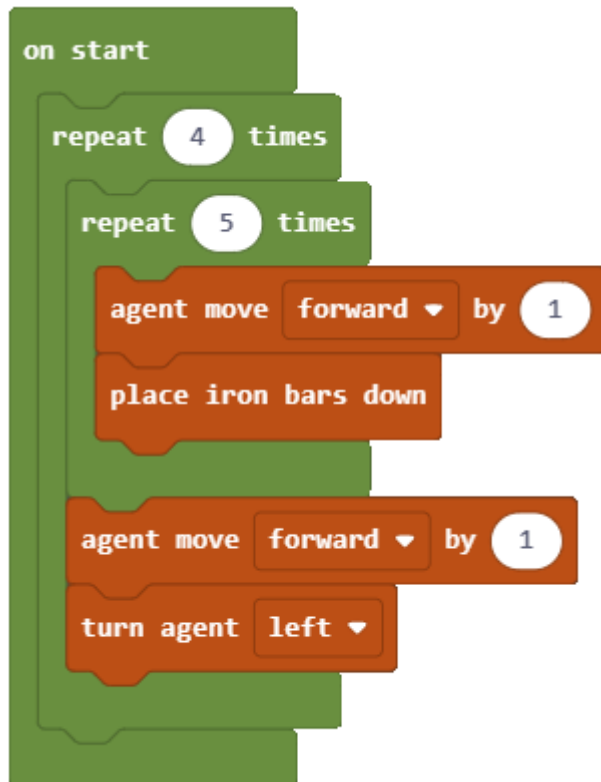
Bouw een kade



Maak kennis met de verwoester



Bescherm de bieten



ACTIVITEITEN VOOR VERSCHOPPELINGEN

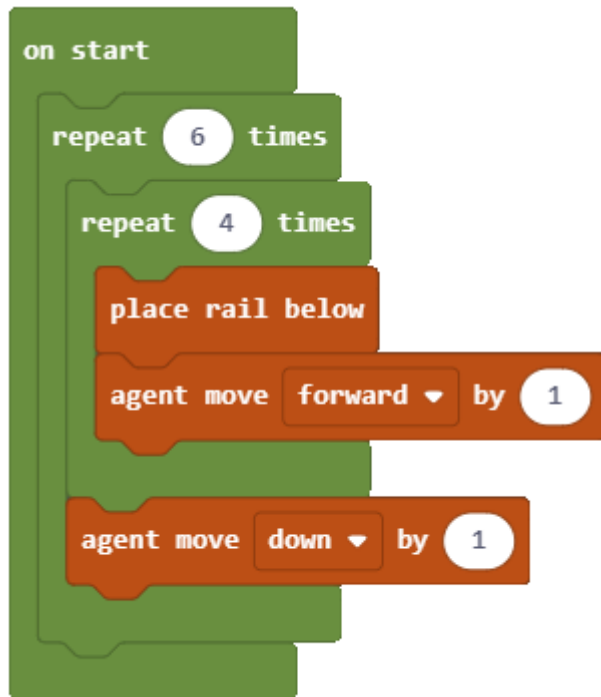
Geef les in landbouw



Haal de bal



Gemotoriseerde spoorweg



Python

INLEIDENDE ACTIVITEITEN

Verplaats de Agent

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

Plant het jonge boompje

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

Plant het jonge boompje door met de rechtermuisknop op het grasblok te klikken terwijl je jonge boompje in de snelbalk is geselecteerd.



ACTIVITEITEN VOOR DORPELINGEN

Bouw een kade

```
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")
```

Maak kennis met de verwoester

```
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")
```

Bescherm de bieten

```
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")
```



ACTIVITEITEN VOOR VERSCHOPPELINGEN

Geef les in landbouw

```
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")
```

Haal de bal

```
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")
```

Gemotoriseerde spoorweg

```
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")
```

