



编程一小时：

Minecraft 中两个村庄的故事

编程方案指南

## 目录

### MakeCode 方块

入门活动

村民活动

灾厄村民活动

### Python

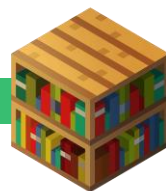
入门活动

村民活动

灾厄村民活动

### 关键词

关键词



# MakeCode 方块

## 入门活动

### 移动代理机器人



### 种植树苗



在快捷栏中选择树苗后，右键单击草方块种植树苗。



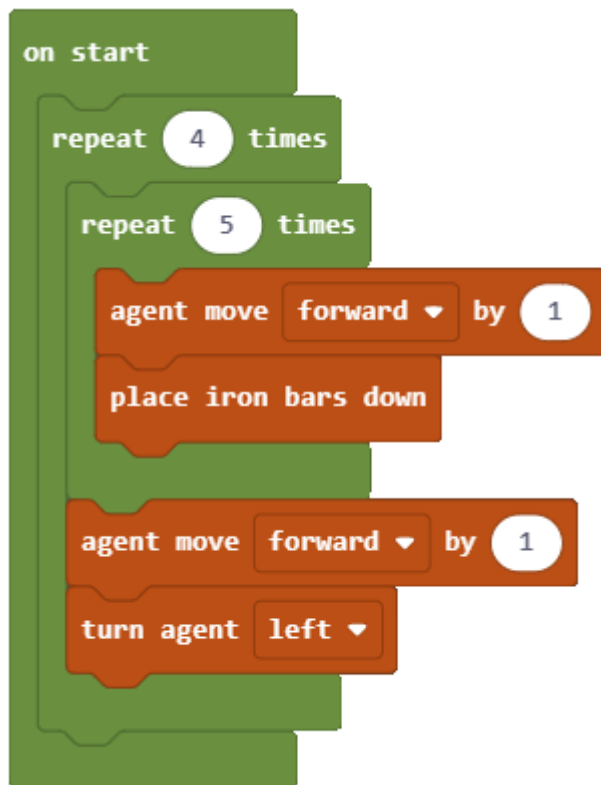
## 村民活动

### 建造一个码头



### 介绍劫掠兽





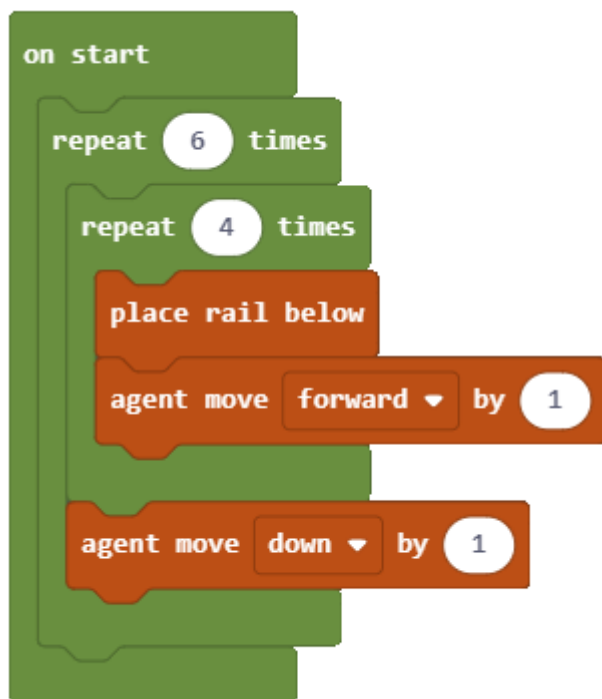
## 灾厄村民活动

### 教授耕种



### 拿到球





# Python

## 入门活动

### 移动代理机器人

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

### 种植树苗

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

在快捷栏中选择树苗后，右键单击草方块种植树苗。



## 村民活动

### 建造一个码头

```
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")
```

### 介绍劫掠兽

```
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")
```

### 守卫甜菜

```
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")
```





## 灾厄村民活动

### 教授耕种

```
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")
```

### 拿到球

```
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")
```

### 机动铁路

```
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")
```



