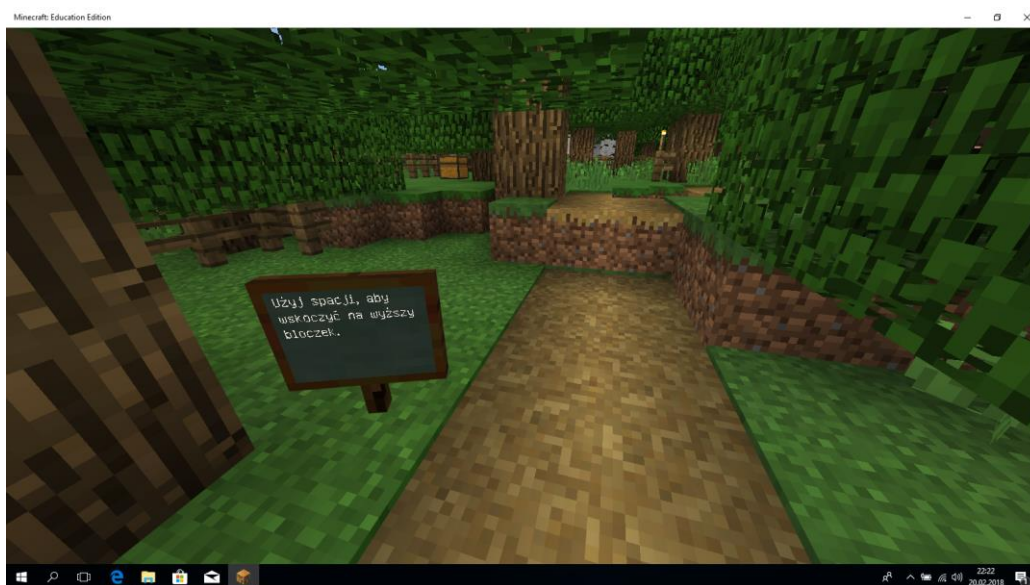


SCENARIUSZ I

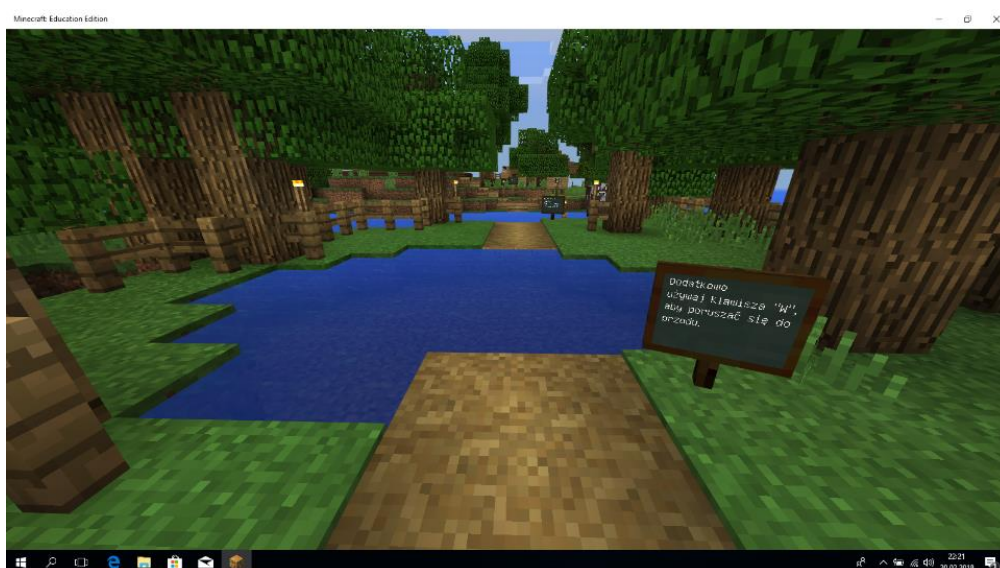
WYSPA KODOWANIA W MINECRAFT

KARTA PRACY DLA UCZNIA

- a. **Ścieżka przez las** – przejdź przez las, poruszaj się za pomocą klawiszy WSAD oraz myszki, SPACJA umożliwi Ci skakanie,
Jeśli znajdziesz skrzynię użyj prawego przycisku myszy, aby do niej zajrzeć. Możesz zabrać przedmioty ze skrzyni i włożyć je do swojego ekwipunku (jego zawartość możesz w każdej chwili podejrzeć za pomocą kliknięcia E na klawiaturze), klawisz ESC pozwoli Ci wyjść ze skrzyni/ekwipunku/dowolnego innego okna.



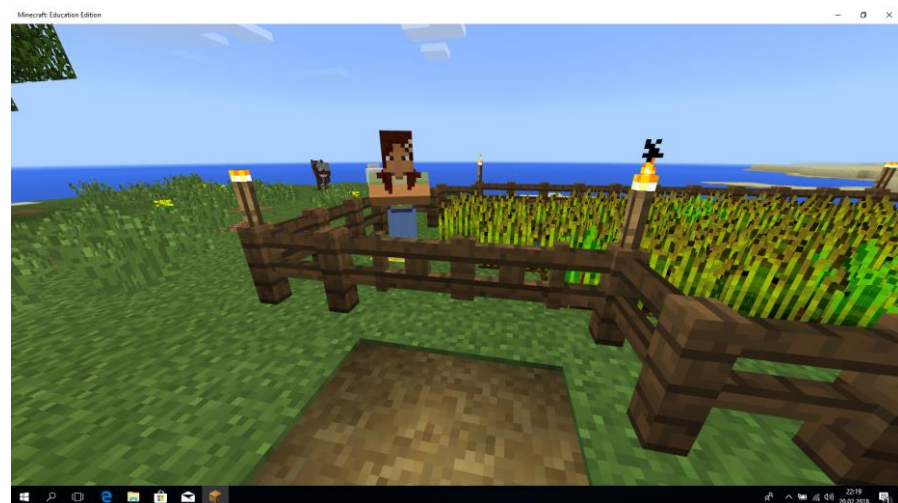
- b. **Zawalona dolina** – skorzystaj z kilofa w skrzyni, aby przekopać sobie przejście dalej (długie przytrzymanie lewego przycisku myszy na wybranym bloku)
- c. **Przeprawa przez wodę** – przepłynij na wyspę – wciskaj SPACJĘ aby utrzymać się na wodzie,



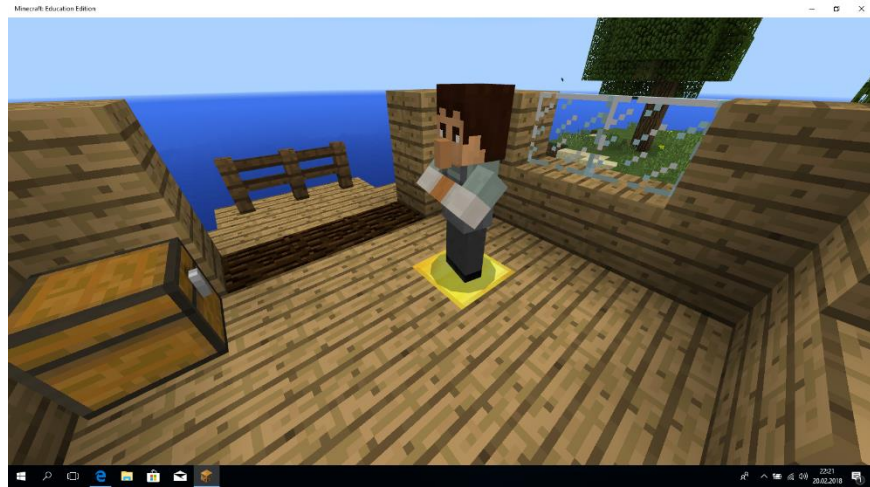
- d. **Zadania na wyspie z programowania** – na terenie wioski jest 4 bohaterów, którzy proszą o wykonanie kodów w Code Builder:
- i. **Uciekły kurczaki!** – temu mieszkańcowi uciekły z zagrody kurczaki, stań w jej środku i przywołaj zwierzęta za pomocą odpowiednio zaprojektowanej komendy,



- ii. **Susza** – ten mieszkaniec martwi się, ponieważ od wielu dni nie padał deszcz, jego plony są zagrożone, zaprojektuj komendę, która wywoła w grze deszcz,



- iii. **Brakujące surowce** – temu mieszkańcowi zabrakło materiałów, aby dokończyć budowę, zaprojektuj komendę, która doda do ekwipunku brakujące bloki.



- iv. **Brakujący sprzęt** – temu mieszkańcowi połamał się diamentowy kilof, zaprojektuj komendę, która doda do ekwipunku brakujący sprzęt,



- v. Jeśli skończysz zadania – za pomocą Code Bulilder utwórz program zmieniający tryb gry na kreatywny, stwórz swój dom w wiosce.
vi. Na koniec zajęć otrzymasz wskazówki od Wodza wioski,

SCENARIUSZ I
WYSPA KODOWANIA W MINECRAFT

Drogi Wodzu!

Czas w Twojej wiosce upłynął mi znakomicie. Cieszę się, że poznałem wszystkich jej mieszkańców. Niestety wzywa mnie misja o niezwykle charakterze i nie mogę dłużej u Was gościć. Wszystkie znaki na niebie wskazują, że nadszedł znakomity czas na poznanie tajemnej wiedzy programistycznej, a być może nawet i szansa na stworzenie kamienia programistycznego. Z układu planet wyczytuję, że na całym świecie pojawi się grupa śmiałków, którzy z łatwością będą zdobywać umiejętności czarowania i zmieniać nasz świat nie do poznania. Wyruszam więc do samego Źródła Programowania, gdzie mam nadzieję na spotkanie z Panią Jeziora i odebranie od niej starożytnego manuskryptu „Potężne zaklęcia Pętli i Zmiennych”.

Pozdrawiam całą Wioskę i do rychłego zobaczenia!