

SCENARIUSZ II U ŹRÓDEŁ PROGRAMOWANIA CZYLI PĘTLE I ZMIENNE W KODOWANIU MINECRAFT

KARTA PRACY DLA UCZNIA

Zadanie 1a: Wypisz trzy przykładowe czynności, które powtarzasz każdego dnia. Jak często powtarzają się w ciągu tygodnia (zapisz liczbę powtórzeń):

Zadanie 1b: Wypisz trzy przykładowe czynności, które powtarzasz w tygodniu. Jak często powtarzają się w ciągu miesiąca (zapisz liczbę powtórzeń):

Zadanie 2: Przeczytaj fragmenty kodu i spróbuj odpowiedzieć na pytania

Ile zwierząt pojawi się w grze?



Ile bloków otrzymasz?

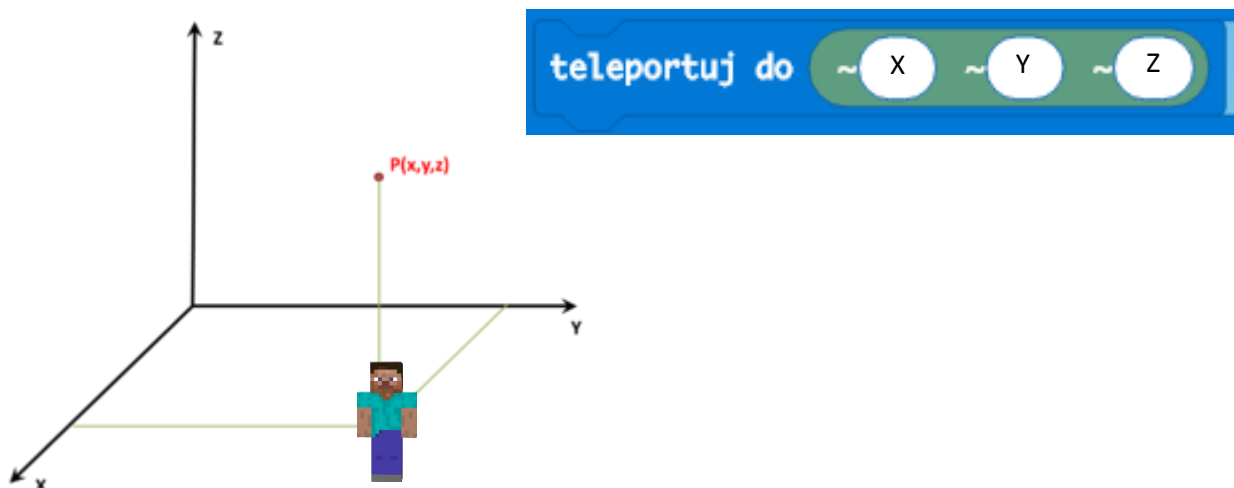


Zadanie 4: Ustalamy położenie postaci w grze.

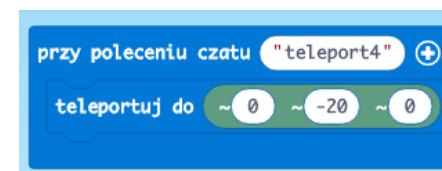
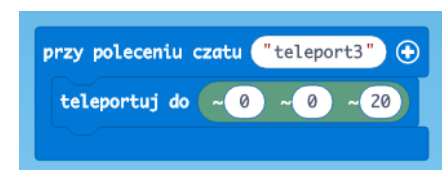
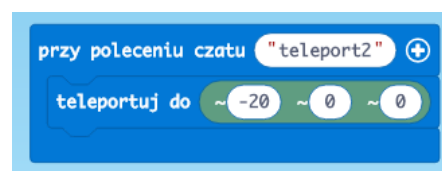
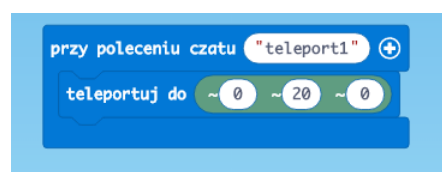
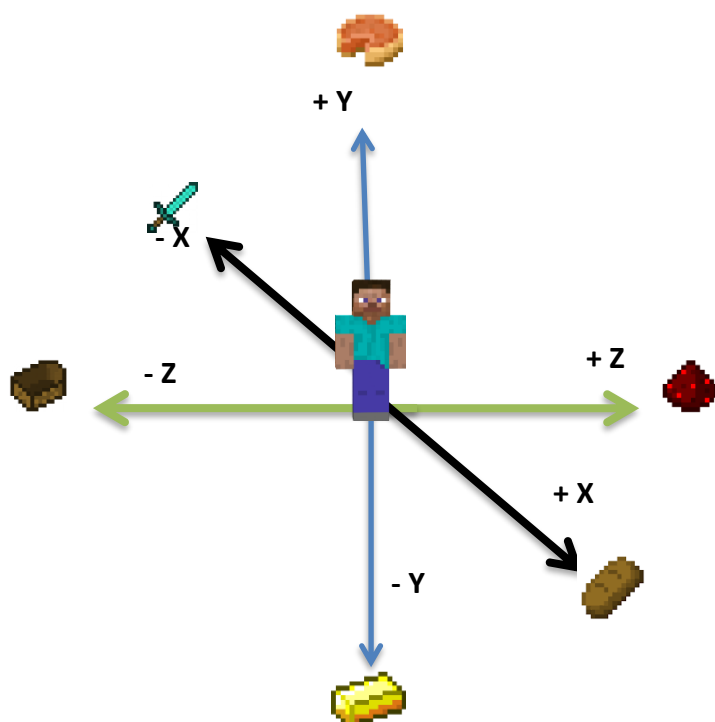
W programowaniu możemy dużo zdziałać za pomocą podawanych komputerowi danych. Taką informację, zachowaną w pamięci naszego programu nazwiemy ZMIENNĄ. W poprzednim ćwiczeniu użyliśmy już zmiennych określając ilość powtórzeń w pętli.

Zmienne możemy wykorzystać także aby określić położenie gracza w grze i odkryć moc teleportacji.

Naszą pozycję określają trzy liczby wskazujące trzy wymiary świata Minecraft (wysokość, szerokość, długość).



Wpływając na wartość każdej z tych zmiennych (x,y,z) możesz zmienić położenie postaci. Spróbuj przeczytać ten kod i odgadnąć, w którą stronę poruszy się Steve i jaki przedmiot zdobędzie?

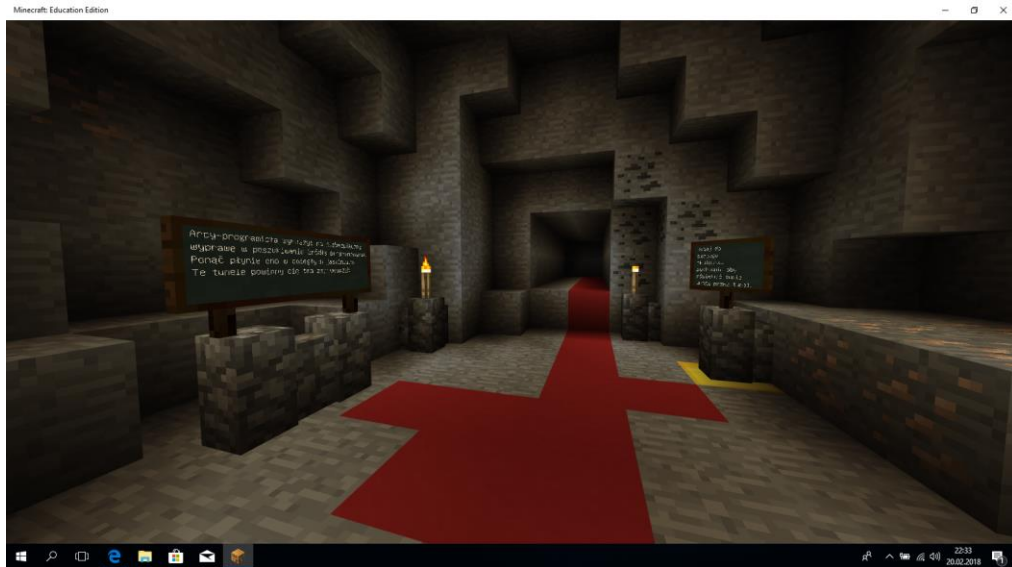


SCENARIUSZ II

U ŹRÓDEŁ PROGRAMOWANIA CZYLI PĘTLE I ZMIENNE W KODOWANIU MINECRAFT

KARTA PRACY DO MAPY

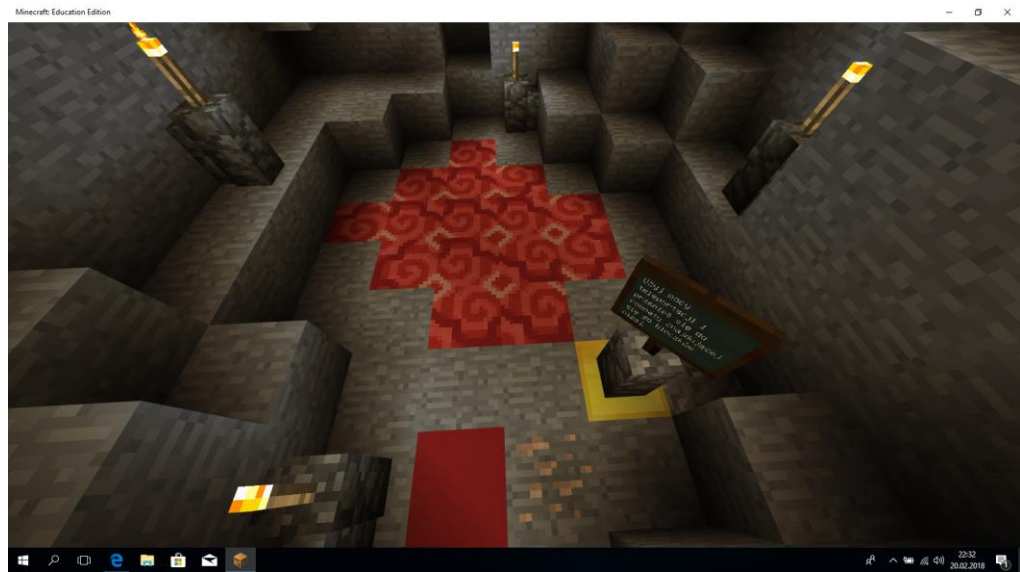
- a. **Niech stanie się światłość** – dodaj do swojego ekwipunku zestaw pochodni i oświetlając sobie drogę przejdź tunel,



- b. **Most przez przepaść** – dodaj do swojego ekwipunku zestaw pochodni i zbuduj most na drugą stronę,



- c. **Hop w dół** – teleportuj się do komnaty poniżej wpływając na zmienne x,y,z zgodnie z opisem na tabliczce, stań na czerwonych blokach,



- d. **Wodospad lawy** – zatrzymaj wylew lawy wstawiając w odpowiednim miejscu ścianę z bloków (użycie zmiennych x,y,z), stań na bloku złota,



- e. **Wycinamy tunel** – przejście do jaskini jest zaplombowane, ciężko będzie się przekopać w tradycyjny sposób, użyj polecenia wycinania bloków (powietrzem) aby rozkopać na raz cały tunel (użycie zmiennych x,y,z), stań na złotym bloku,



- f. **Podziemne jezioro** – Pani Jeziora prosi o pomoc, aby dać graczowi kolejną wskazówkę – chciałyby, aby jezioro wypełniło 21 ośmiornic (należy je przywołać używając pętli) oraz żeby zawsze jak gracz będzie się poruszać stawiał pod sobą bloki Jasnogłazu i w ten sposób oświetlił całą jaskinię wokół jeziora,
- g. Zaawansowaniu uczestnicy mogą przełączyć się w tryb łatwy (potwory) i na koniec zajęć spróbować powalczyć o przetrwanie w zwiedzonych jaskiniach,

SCENARIUSZ II
U ŹRÓDEŁ PROGRAMOWANIA CZYLI PĘTLE I ZMIENNE W KODOWANIU
MINECRAFT

Droga Pani Jeziora!

Dotarcie do źródeł programowania nie było łatwe ale cieszę się, że mogłem się z Tobą spotkać. Manuskrypty są bezcenne! Ta wiedza pomoże mi usprawnić wiele magicznych procesów. Postaram się jej użyć mądrze i skorzystać z niej do pomocy mieszkańcom naszego świata.

Dziękuję, że powiedziałaś mi o księgach zdobytych przez Szalonego Kapitana. Mam nadzieję, że będzie chciał mi pomóc. Jeśli Twoje syreny mówią prawdę ukrywa się w Porcie Północnym. Postaram się tam dotrzeć jak najszybciej mogę. Być może umiejętność tworzenia magicznych Agentów przybliży mnie do stworzenia kamienia programistycznego. Tacy pomocnicy mogą być bezcenni w moich poszukiwaniach!

Jeśli spotkasz młodych adeptów magii – pozdrów ich ode mnie. Czuję, że już wyruszyli na poszukiwania wiedzy programistycznej. Mogą dotrzeć także i do Ciebie!

Pozdrawiam Cię ciepło i do rychłego zobaczenia!