

## 2° ano - Code.org - coursec-2019/stage/12

Aulas passadas:

[2° ano - Code.org - coursec-2019 stage 4.pdf](#)

[2° ano - Code.org - coursec-2019 stage 5.pdf](#)

[2° ano - Code.org - coursec-2019 stage 6.pdf](#)

[2° ano - Code.org - coursec-2019 stage 7.pdf](#)

[2° ano - Code.org - coursec-2019 stage 10.pdf](#)

[2° ano - Code.org - coursec-2019 stage 11.pdf](#)

## 2º ano - Code.org - coursec-2019/stage/12

### ATENÇÃO:

- 1) Utilize os [Cartões de Login para Robótica - 2º ano.pdf](#) para ingressar na plataforma CODE.org e para salvar seu progresso.
- 2) Certifique-se que o nome aparece conforme a figura abaixo.



The screenshot shows the Code.org student dashboard. At the top, the navigation bar includes 'Meu painel de Controle', 'Catálogo do Curso', 'Projetos', and 'Sobre'. On the right side of the navigation bar, there is a 'Criar' button and a dropdown menu showing the name 'Eduardo'. Below the navigation bar, the main heading is 'Meu painel de Controle'. Underneath, there is a section titled 'Meus Cursos' which contains a card for 'Curso 2'. The card indicates that the user is currently in 'Fase 4: Artista: Sequência' and provides options to 'Ver curso' or 'Continuar a lição'. A red arrow points to the 'Continuar a lição' button. Below the course card, there is a section titled 'Encontre um curso' with a button labeled 'Encontre um curso'. At the bottom of the page, there is a 'Projetos' section with a link to 'Ver projetos >'. A red arrow points to the 'Eduardo' dropdown menu in the navigation bar, with the text 'Nome do Aluno (a)' next to it.

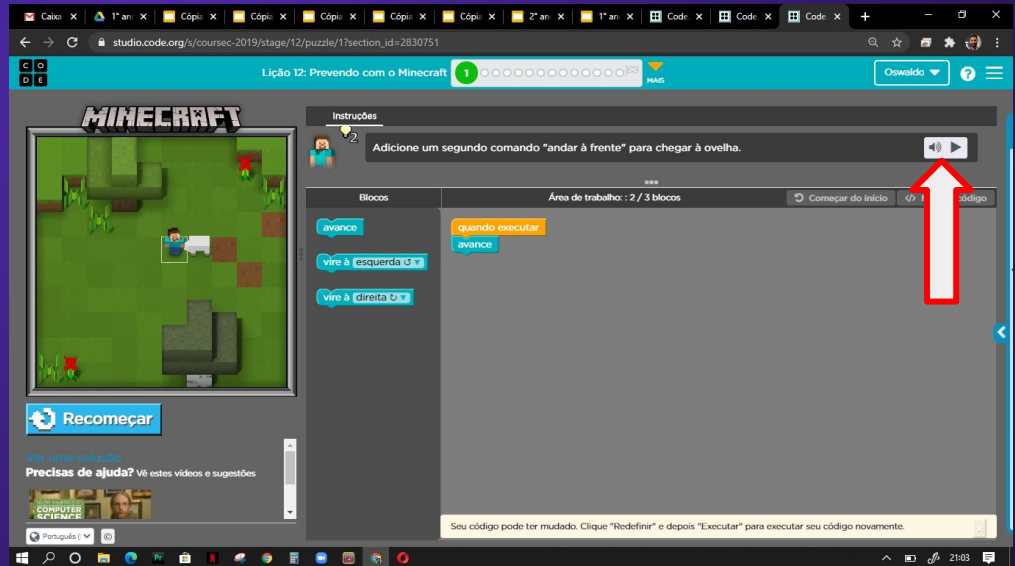
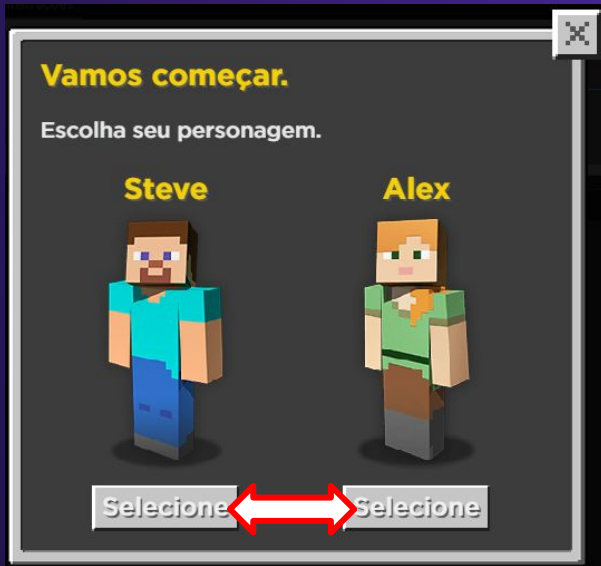
## 2º ano - Code.org - coursec-2019/stage/12

### Lição 12: Prevendo com o Minecraft

Esta lição foi criada originalmente para a Hour of Code, juntamente com a equipe do Minecraft. Os alunos terão a chance de praticar as idéias que aprenderam até o momento, além de obter uma prévia dos condicionais!

Objetivo: Completar da fase 1 (vídeo) até a fase 14.

[https://studio.code.org/s/coursec-2019/stage/12/puzzle/1?section\\_id=2830751](https://studio.code.org/s/coursec-2019/stage/12/puzzle/1?section_id=2830751)



# 2º ano - Code.org - coursec-2019/stage/12

## Solução da da fase 1

The screenshot shows a web browser window displaying the Code.org interface for a Minecraft puzzle. The browser's address bar shows the URL: `studio.code.org/s/coursec-2019/stage/12/puzzle/1?section_id=2830751`. The page title is "Lição 12: Prevendo com o Minecraft" and the progress indicator shows 1 out of 10 steps completed.

The main interface is divided into several sections:

- MINECRAFT:** A 3D game view showing a character in a grassy field with a sheep and some trees.
- Recomeçar:** A button to restart the puzzle.
- Ver uma solução:** A link to view the solution.
- Precisas de ajuda?:** A link to see videos and suggestions.
- Instruções:** A text box containing the instruction: "Adicione um segundo comando 'andar à frente' para chegar à ovelha." (Add a second 'move forward' command to reach the sheep.)
- Blocos:** A list of available block types: "avance", "vire à esquerda", and "vire à direita".
- Área de trabalho:** A workspace showing 3 out of 3 blocks used. The current sequence of blocks is: "quando executar" (when executed), "avance", and "avance".
- Controles:** Buttons for "Começar do início" (Start from beginning) and "Mostrar código" (Show code).

The Windows taskbar at the bottom shows the time as 21:02.

