

4° ano - Code.org - coursee-2019/stage/16

Aulas passadas:

[4° ano - Code.org - coursee-2019 stage 1.pdf](#)

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

[4° ano - Code.org - coursee-2019 stage 3.pdf](#)

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

[4° ano - Code.org - coursee-2019 stage 6.pdf](#)

[4° ano - Code.org - coursee-2019 stage 7.pdf](#)

[4° ano - Code.org - coursee-2019 stage 9.pdf](#)

[4° ano - Code.org - coursee-2019 stage 11.pdf](#)

[4° ano - Code.org - coursee-2019 stage 12.pdf](#)

[4° ano - Code.org - coursee-2019 stage 13.pdf](#)

[4° ano - Code.org - coursee-2019 stage 15.pdf](#)

4º ano - Code.org - coursee-2019/stage/16

ATENÇÃO:

- 1) Utilize os [Cartões de Login para Robótica - 4º 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, there is a teal navigation bar with the Code.org logo on the left and a dropdown menu on the right showing the name 'Eduardo'. Below the navigation bar is a header section titled 'Meu painel de Controle' with a background image of a student. The main content area is titled 'Meus Cursos' and features a card for 'Curso 2'. Inside this card, it states 'Você está trabalhando atualmente em Fase 4: Artista: Sequência.' and provides instructions to continue or view the course progress. A yellow button labeled 'Continuar a lição' is highlighted with a red arrow. 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 'Ver projetos >'.

Nome do Aluno (a)

4° ano - Code.org - coursee-2019/stage/16

Lição 16: Funções com a colheitadeira

Os alunos praticaram a criação de designs impressionantes no Artist e a navegar labirintos no Bee, mas hoje eles usarão funções para colher colheitas em Harvester. Esta lição levará os alunos a usar funções de novas maneiras, combinando-as com loops **while** e instruções **if/else**.

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

https://studio.code.org/s/coursee-2019/stage/16/puzzle/1?section_id=2830756



4º ano - Code.org - coursee-2019/stage/16

<https://studio.code.org/s/coursee-2019/stage/16/puzzle/2>

The screenshot shows the Code.org Studio interface for a lesson titled "Lição 16: Funções com a colheitadeira". The interface is in Portuguese and includes a game preview on the left, a block palette in the center, and a code editor on the right. A tooltip with the text "A caixa de ferramentas está organizada um pouco diferente desta vez! Clique nas diferentes categorias para ver quais blocos você tem." is displayed over the block palette. Two red arrows point to the close button (X) and the volume control icon in the top right corner of the interface. The browser address bar shows the URL "studio.code.org/s/coursee-2019/stage/16/puzzle/2".

Lição 16: Funções com a colheitadeira

Instruções

A caixa de ferramentas está organizada um pouco diferente desta vez! Clique nas diferentes categorias para ver quais blocos você tem.

Blocos

- Ações
- Ciclos
- Condicionais
- Funções
- Comentários

Executar

Ver uma solução

Mostrar código

16:57

4º ano - Code.org - coursee-2019/stage/16

Solução possível da fase 2

The screenshot shows the Code.org interface for a puzzle. The browser address bar displays `studio.code.org/s/coursee-2019/stage/16/puzzle/2`. The page title is "Lição 16: Funções com a colheitadeira" and the puzzle level is 2. The instructions section contains the text: "Já nos encontramos antes? Eu sou o agricultor!" and "Ajude o agricultor a chegar na abóbora e pega-la." Below the instructions, the workspace shows a block-based solution: a "quando executar" block followed by a "repetir até há abóboras" loop containing a "faça" block with an "avance" block, and a "pegar abóbora" block. The workspace also includes a "Recomeçar" button and a "Ver uma solução" link. The bottom of the screen shows the Windows taskbar with the time 17:00.

4º ano - Code.org - coursee-2019/stage/16

Solução possível da fase 3.

The screenshot displays the Code.org interface for 'Lição 16: Funções com a colheitadeira' (Lesson 16: Functions with the harvester). The browser address bar shows the URL 'studio.code.org/s/coursee-2019/stage/16/puzzle/3'. The interface includes a progress indicator with 10 steps, the 3rd step being active. The main area is divided into an 'Instruções' (Instructions) section and a 'Blocos' (Blocks) section.

Instruções:

— "Oooh, vegetais estão surgindo em todo lugar!"
Agora ajude a pessoa que colhe a pegar todo o milho a caminho da abóbora no final.

Blocos:

Área de trabalho: 8 / 8 blocos

Quando executar:

- repetir até há abóboras
- faça
 - procurar por milho no quadrado
 - avance
- pegar abóbora

Função:

- procurar por milho no quadrado
- se há milho
 - faça
 - pegar milho

