

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

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

## ATENÇÃO:

- 1) Utilize os [Cartões de Login para Robótica - 4° ano.pdf](#) para ingressar na plataforma CODE.org e para salvar seu progresso.
- 2) Certifique-se que o nome aparece conforme a figura abaixo.



Nome do Aluno (a)

Continuar a lição

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

Objetivo: Completar da fase 1 (vídeo) até a fase 13.

<https://studio.code.org/s/coursee-2019/stage/4/puzzle/1>

The screenshot shows the Code.org interface for 'Fase 4: Estruturas condicionais o Fazendeiro'. The browser address bar shows the URL: `studio.code.org/s/coursee-2019/stage/4/puzzle/2`. The page title is 'Fase 4: Estruturas condicionais o Fazendeiro' with a progress indicator showing 2 out of 13 steps. The main content area contains a question: 'Observe atentamente o código abaixo. O que acontecerá depois que você clicar em "Executar"?'. Below the question are four radio button options: A. Nada acontecerá. B. O agricultor nunca irá parar de remover a sujeira. C. O fazendeiro removerá a sujeira contanto que haja uma pilha, depois vai parar quando não houver pilha. D. Eu não sei. A red box highlights these options. Below the question is a code editor with a block of code: 'quando executar', 'avance', 'enquanto houver uma pilha', 'faça remova 1'. A red box highlights the instruction 'Selecione a alternativa correta.' in a white box. The left sidebar shows a game scene with a farmer and a pile of dirt, and a 'Precisa de ajuda?' section with a video thumbnail. The bottom of the page shows the Windows taskbar with the time 07:59.

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

## Resposta da fase 2.

The screenshot shows the Code.org interface for 'Fase 4: Estruturas condicionais o Fazendeiro'. The browser address bar shows 'studio.code.org/s/coursee-2019/stage/4/puzzle/2'. The page title is 'Fase 4: Estruturas condicionais o Fazendeiro' with a progress indicator showing 2 out of 10 blocks completed. The main content area contains the following text:

Instruções Somente para professores

Observe atentamente o código abaixo. O que acontecerá depois que você clicar em "Executar"?

- A. Nada acontecerá.
- B. O agricultor nunca irá parar de remover a sujeira.
- C. O fazendeiro removerá a sujeira contanto que haja uma pilha, depois vai parar quando não houver pilha.
- D. Eu não sei.

Below the question is a code editor with the following blocks:

```
quando executar  
  avance  
  enquanto houver uma pilha  
    faça  
      remova 1
```

The code editor also shows 'Apenas visualizar: : 4 / 4 blocos' and a 'Mostrar código' button. On the left side, there is a game area with a farmer and a pile of hay, and buttons for 'Executar' and 'Passo'. Below the game area, there is a section titled 'Precisa de ajuda?' with a video thumbnail and the text 'Veja os vídeos e as dicas' and 'Bloco enquanto'.

