

## 3° ano - Code.org - coursed-2019/stage/12

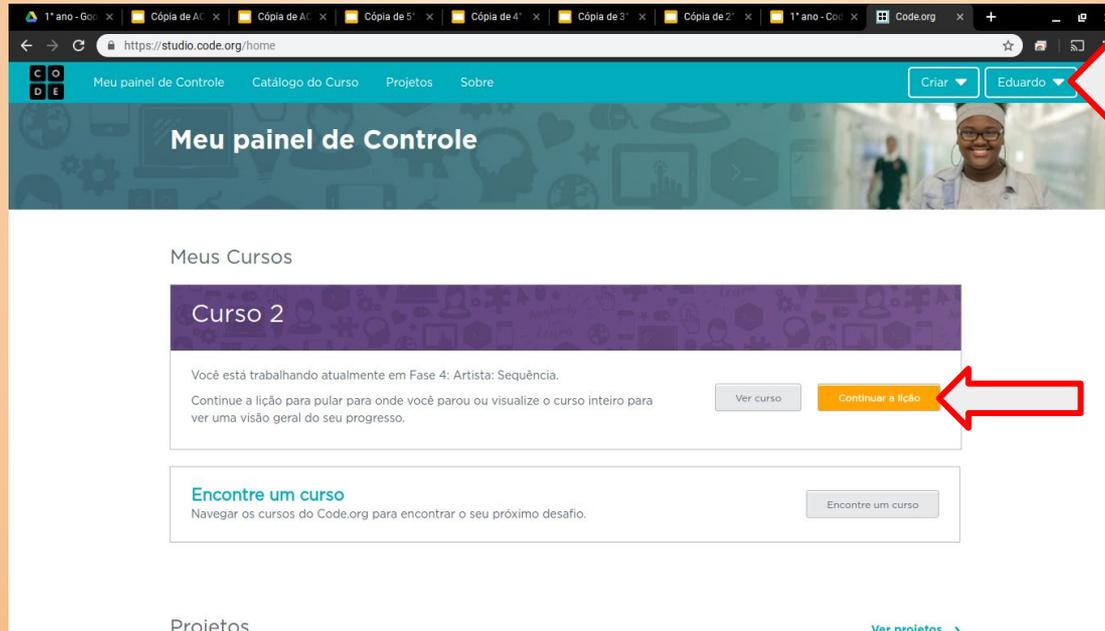
Aulas passadas:

- [3° ano - Code.org - coursed-2019 stage 2.pdf](#)
- [3° ano - Code.org - coursed-2019 stage 4.pdf](#)
- [3° ano - Code.org - coursed-2019 stage 5.pdf](#)
- [3° ano - Code.org - coursed-2019 stage 6.pdf](#)
- [3° ano - Code.org - coursed-2019 stage 7.pdf](#)
- [3° ano - Code.org - coursed-2019 stage 8.pdf](#)
- [3° ano - Code.org - coursed-2019 stage 9.pdf](#)
- [3° ano - Code.org - coursed-2019 stage 11.pdf](#)

## 3º ano - Code.org - coursed-2019/stage/12

### ATENÇÃO:

- 1) Utilize os [Cartões de Login para Robótica - 3º ano.pdf](#) para ingressar na plataforma CODE.org e para salvar seu progresso.
- 2) Certifique-se que seu o aparece conforme a figura abaixo.



Nome do Aluno (a)

## 3º ano - Code.org - coursed-2019/stage/12

### Lição 12: Laços Enquanto no Fazendeiro

Quando os alunos chegam a esta lição, eles já devem praticar bastante usando loops de repetição, então agora é hora de misturar as coisas. Enquanto loops são loops que continuam repetindo comandos enquanto uma condição é atendida. Os **loops while** (laços enquanto) são usados quando o programador não sabe o número exato de vezes que os comandos precisam ser repetidos, mas sabe qual condição precisa ser verdadeira para que o loop continue repetindo. Por exemplo, os alunos trabalharão para preencher buracos e cavar terra no Fazendeiro. Eles não saberão o tamanho dos buracos ou a altura das montanhas de terra, mas os alunos saberão que precisam continuar preenchendo os buracos e cavando a terra enquanto o chão não for plano.

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

[https://studio.code.org/s/coursed-2019/stage/12/puzzle/1?section\\_id=2830753](https://studio.code.org/s/coursed-2019/stage/12/puzzle/1?section_id=2830753)

# 3º ano - Code.org - coursed-2019/stage/12

[https://studio.code.org/s/coursed-2019/stage/12/puzzle/1?section\\_id=2830753](https://studio.code.org/s/coursed-2019/stage/12/puzzle/1?section_id=2830753)

The screenshot shows the Code.org Studio interface for a puzzle. The browser address bar displays the URL: [https://studio.code.org/s/coursed-2019/stage/12/puzzle/1?section\\_id=2830753](https://studio.code.org/s/coursed-2019/stage/12/puzzle/1?section_id=2830753). The page title is "Lição 12: Laços Enquanto no Fazendeiro".

The main content area features a puzzle preview on the left and an instruction box on the right. The instruction box contains the text: "Oi, eu sou um fazendeiro. Eu preciso da sua ajuda para planificar o campo na minha fazenda para que ele fique pronto para a plantação!" followed by "Mova a pilha de terra e utilize o bloco 'remover' para removê-la." Below the text is a play button icon and a "Menos" button. A red arrow points to the play button icon.

Below the instruction box is a yellow "OK" button, also highlighted with a red arrow. The "Blocos" (Blocks) area shows a script starting with "quando executar" (when executed) followed by "avance" (move forward), "vire à direita" (turn right), "vire à esquerda" (turn left), "remova 1" (remove 1), and a "repita 5 vezes" (repeat 5 times) loop containing a "faça" (do) block.

The bottom of the screen shows the Windows taskbar with the time 17:40.

# 3º ano - Code.org - coursed-2019/stage/12

## Solução da fase 1

The screenshot displays the Code.org interface for a puzzle. The browser address bar shows the URL: `studio.code.org/s/coursed-2019/stage/12/puzzle/1?section_id=2830753`. The page title is "Lição 12: Laços Enquanto no Fazendeiro".

**Instruções:**

"Oi, eu sou um fazendeiro. Eu preciso da sua ajuda para planificar o campo na minha fazenda para que ele fique pronto para a plantação!"  
Mova a pilha de terra e utilize o bloco 'remover' para removê-la.

**Blocos:**

- avance
- vire à direita
- vire à esquerda
- remove 1
- repetição: repita 5 vezes, faça

**Área de trabalho:**

```
quando executar
  repita 4 vezes
    faça
      avance
    remove 1
```

Buttons: Recomeçar, Ver uma solução, Começar do início, Mostrar código, Mensagem (Menos).

