

## ACF I - Code.org - coursef-2019/stage/8

Aulas passadas:

[ACF I - Code.org - coursef-2019 stage 1.pdf](#)

[ACF I - Code.org - coursef-2019 stage 2.pdf](#)

[ACF I - Code.org - coursef-2019 stage 3.pdf](#)

[ACF I - Code.org - coursef-2019 stage 4.pdf](#)

[ACF I - Code.org - coursef-2019 stage 5.pdf](#)

[ACF I - Code.org - coursef-2019 stage 7.pdf](#)

# ACF I - Code.org - coursef-2019/stage/8

## ATENÇÃO:

- 1) Utilize os [Cartões de Login para Robótica - ACF I.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 right, the user's name 'Eduardo' is displayed in a dropdown menu, highlighted by a red arrow pointing to the text 'Nome do Aluno (a)'. Below the navigation bar, the main heading is 'Meu painel de Controle'. Underneath, there is a section titled 'Meus Cursos' with a card for 'Curso 2'. The card indicates the user is currently in 'Fase 4: Artista: Sequência' and provides a 'Continuar a lição' button, which is also highlighted by a red arrow. Below this, there is a section for finding courses with the text 'Encontre um curso' and a button labeled 'Encontre um curso'.

# ACF I - Code.org - coursef-2019/stage/8

## Lição 8: Alterando variáveis com abelha

Esta lição ajudará a ilustrar como as variáveis podem tornar os programas mais poderosos, permitindo que os valores mudem enquanto o código está em execução.

Objetivo: Completar da fase 1 até a fase 7.

[https://studio.code.org/s/coursef-2019/stage/8/puzzle/1?section\\_id=2830758](https://studio.code.org/s/coursef-2019/stage/8/puzzle/1?section_id=2830758)

The screenshot displays the Code.org Studio interface for Lesson 8. The top navigation bar shows the lesson title "Lição 8: Alterando variáveis com abelha" and a progress indicator with 7 steps. The main workspace is divided into three sections:

- Game Board (Left):** A green grid with a bee character and several flowers. The bee is currently on a flower.
- Instructions (Top Center):** A text box that reads "Termine este código para que a abelha possa coletar todo o mel e néctar." (Finish this code so the bee can collect all the honey and nectar.)
- Block-based Programming (Right):** A workspace with a "Blocos" (Blocks) palette on the left and a "Função" (Function) block on the right. The main workspace contains a script starting with "quando executar" (when executed), followed by "definir gather para 2" (set gather to 2), a loop "repita vezes" (repeat times) containing "faça coletar fila" (do collect queue). The "Função" block contains a sequence of actions: "coletar fila" (collect queue), "repita vezes" (repeat times) containing "faça avance" (do advance), "repita vezes" (repeat times) containing "faça obtenha néctar" (do get nectar), "avance" (advance), "repita vezes" (repeat times) containing "faça faça mel" (do make honey), and "vire à esquerda" (turn left).

A red arrow points to a play button (a right-pointing triangle) located in the top right corner of the programming workspace, indicating the execution point.

# ACF I - Code.org - coursef-2019/stage/8

## Solução possível da fase 1

Caixa X 5° an X Cópia X Cópia X 5° an X 4° an X 3° an X 2° an X 1° an X Code X Code X Code X +

studio.code.org/s/coursef-2019/stage/8/puzzle/1?section\_id=2830758

Lição 8: Alterando variáveis com abelha 1 MAIS Oswaldo ?

Instruções

Termine este código para que a abelha possa coletar todo o mel e néctar.

Blocos Área de trabalho: 18 / 18 blocos Começar do início Mostrar código

Ações  
Ciclos  
Condicionais  
Funções  
Variáveis  
Matemática  
Comentários

quando executar  
definir gather para 2  
repita 3 vezes  
faça coletar fila

Função  
coletar fila  
repita 2 vezes  
faça avance  
faça obtenha néctar  
avance  
repita 2 vezes  
faça faça mel  
vire à esquerda

Recomeçar Passo

Ver uma solução

Português ( )

07:24

