

Sobre a [Code.org](https://code.org)

A Code.org® é uma organização sem fins lucrativos dedicada a expandir o acesso à ciência da computação em escolas e aumentar a participação das mulheres e das minorias não representadas. Nossa visão é de que todo estudante em toda escola tenha a oportunidade de aprender ciência da computação, assim como aprender biologia, química ou álgebra. Oferecemos o currículo mais utilizado para o ensino de ciência da computação nas escolas de ensino fundamental e médio. Também organizamos a campanha anual Hora do Código, que envolveu 10% de todos os alunos do mundo. A Code.org é apoiada por doadores generosos, incluindo a Amazon, o Facebook, o Google, a Infosys Foundation, a Microsoft e muitos outros.

5° ano 5x - Code.org - coursef-2019/stage/1

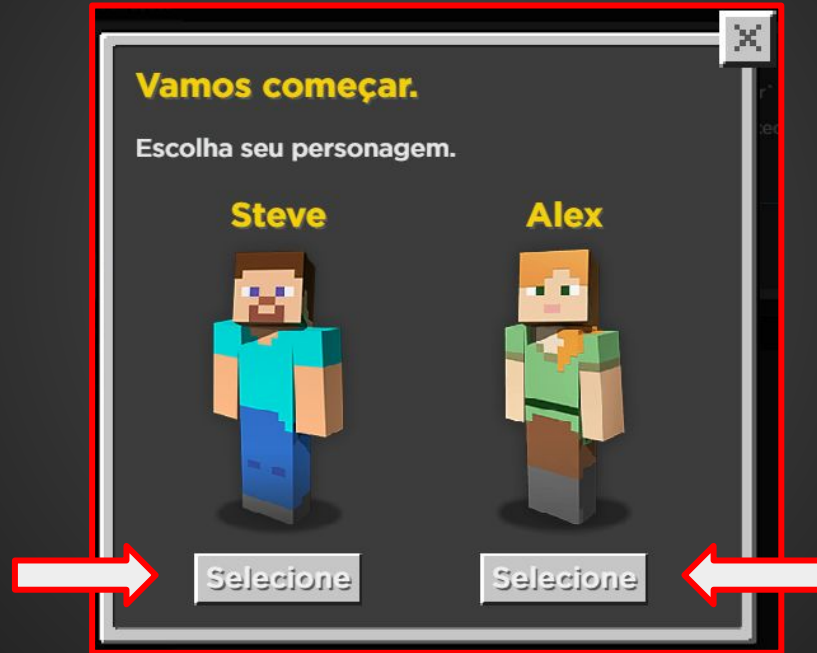
[Carta aos Pais 5° ano 5x](#) (traduzido para português)

[Parent Letter 5° ano 5x.pdf](#) (original em inglês)

[Cartões de Login para Robótica - 5° ano 5x.pdf](#) (Link para sala virtual e senhas)

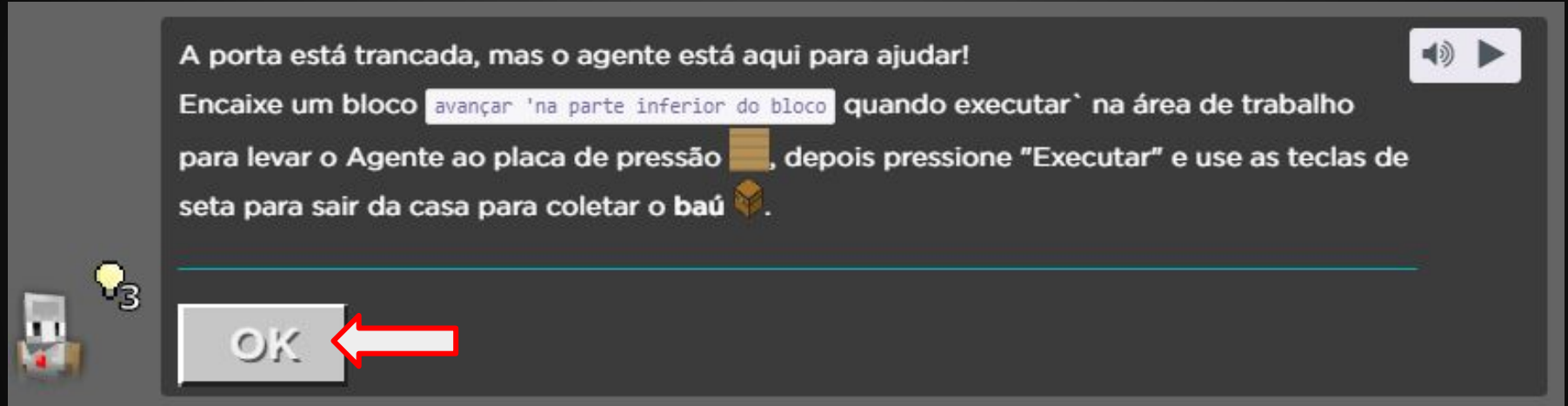
5° ano 5x - Code.org - coursef-2019/stage/1

Objetivo: Selecione seu personagem.







5° ano 5x - Code.org - coursef-2019/stage/1


Objetivo: Leia as instruções.



A porta está trancada, mas o agente está aqui para ajudar!

Encaixe um bloco `avancar 'na parte inferior do bloco' quando executar` na área de trabalho para levar o Agente ao placa de pressão , depois pressione "Executar" e use as teclas de seta para sair da casa para coletar o baú .

  3

OK 

The screenshot shows a dark grey dialog box with white text. At the top right, there is a speaker icon and a play button icon. The text provides instructions for a coding task. A code block is highlighted in the text. Below the text, there is a horizontal line. At the bottom left, there is a small agent icon, a lightbulb icon with the number 3, and a large 'OK' button. A red arrow points to the 'OK' button.

Completar da fase 1 (vídeo) até a fase 12.

5º ano 5x - Code.org - coursef-2019/stage/1

Wha x ACF x Cod x 5º a x 4º a x 3º a x 2º a x 1º a x Cod x Cod x Cod x Cod x

studio.code.org/s/coursef-2019/stage/1/puzzle/1?section_id=2830758

C O D E

Fase 1: Funções com Minecraft 1

Oswaldo

MINECRAFT

Instruções

A porta está trancada, mas o agente está aqui para ajudar!

Encaixe um bloco avançar 'na parte inferior do bloco' quando executar' na área de trabalho para levar o Agente ao placa de pressão, depois pressione "Executar" e use as teclas de seta para sair da casa para coletar o baú.

Menos

Área de trabalho: Começar do início Mostrar código

avance quando executar avance

Executar

Ver a solução

Portuguê

Política de Privacidade | Direitos Autorais | Mais

17:20

Personagem

Placa de pressão

Agente

Movê o personagem

5º ano 5x - Code.org - coursef-2019/stage/1

Wha x ACF x Cod x 5º a x 4º a x 3º a x 2º a x 1º a x Cod x Cod x Cod x Cod x

studio.code.org/s/coursef-2019/stage/1/puzzle/1?section_id=2830758

C O D E

Fase 1: Funções com Minecraft 1 MAIS

Oswaldo ? ☰

MINECRAFT

Instruções

A porta está trancada, mas o agente está aqui para ajudar!

Encaixe um bloco `avançar 'na parte inferior do bloco' quando executar` na área de trabalho para levar o Agente ao placa de pressão, depois pressione "Executar" e use as teclas de seta para sair da casa para coletar o baú.

Menos

Área de trabalho: Começar do início <> Mostrar código

avance quando executar avance

Personagem

Baú

Executar

Ver a solução

Portuguê

Política de Privacidade | Direitos Autorais | Mais

17:20

5° ano 5x - Code.org - coursef-2019/stage/1

Wha x ACF x Cod x 5° a x 4° a x 3° a x 2° a x 1° a x Cod x Cod x Cod x Cod x

studio.code.org/s/coursef-2019/stage/1/puzzle/2

Fase 1: Funções com Minecraft 2 MAIS

Oswaldo ?

MINECRAFT

Instruções

Steve entrou em uma aventura! Para ajudar, pegue o mapa atrás da porta trancada à direita. Menos

Fixe o código na área de trabalho para mover o Agente até a placa de pressão para que o jogador Steve consiga passar.

Blocos

- avance
- vire à esquerda
- vire à direita
- repita 2 vezes
faça

Área de trabalho: Começar do início Mostrar código

```
quando executar  
vire à esquerda  
repita 4 vezes  
faça  
  avance  
vire à direita  
repita 4 vezes  
faça  
  avance
```

Solução que coleta gema e mapa.

Recomeçar

Ver a solução

Portuguê

Política de Privacidade | Direitos Autorais | Mais

17:36

