

## 4° ano - Code.org - coursee-2019/stage/15

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

### 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.



The screenshot shows the Code.org student dashboard. At the top, there is a navigation bar with the Code.org logo, 'Meu painel de Controle', 'Catálogo do Curso', 'Projetos', and 'Sobre'. On the right side of the navigation bar, there are buttons for 'Criar' and a dropdown menu showing the name 'Eduardo'. Below the navigation bar, the main heading is 'Meu painel de Controle'. Underneath, there is a section titled 'Meus Cursos'. The first course listed is 'Curso 2'. Below the course title, it says 'Você está trabalhando atualmente em Fase 4: Artista: Sequência.' and 'Continue a lição para pular para onde você parou ou visualize o curso inteiro para ver uma visão geral do seu progresso.' There are two buttons: 'Ver curso' and 'Continuar a lição'. A red arrow points to the 'Continuar a lição' button. Below this, there is a section titled 'Encontre um curso' with the text 'Navegar os cursos do Code.org para encontrar o seu próximo desafio.' and a button 'Encontre um curso'. At the bottom, there is a 'Projetos' section with a link 'Ver projetos >'. A red arrow points to the 'Nome do Aluno (a)' dropdown menu in the navigation bar.

Nome do Aluno (a)

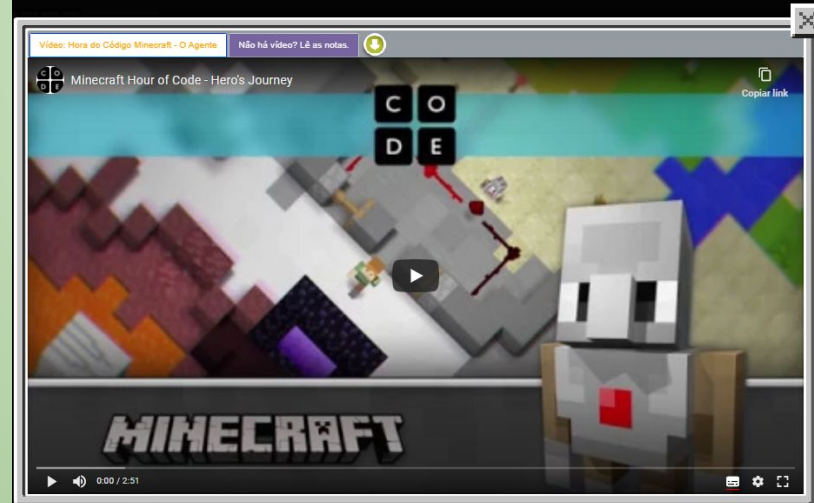
## 4° ano - Code.org - coursee-2019/stage/15

### Lição 15: Funções com Minecraft

Os alunos começarão a entender como as funções podem ser úteis nesta divertida e interativa aventura de Minecraft!

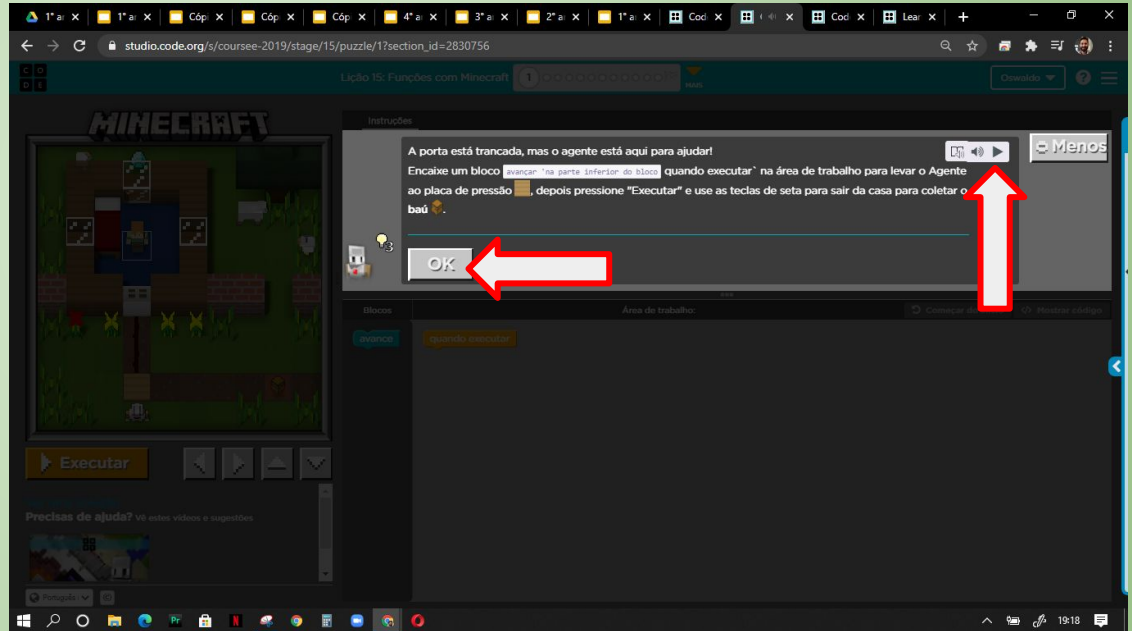
Objetivo: Completar da fase 1 até a fase 12.

[https://studio.code.org/s/coursee-2019/stage/15/puzzle/1?section\\_id=2830756](https://studio.code.org/s/coursee-2019/stage/15/puzzle/1?section_id=2830756)



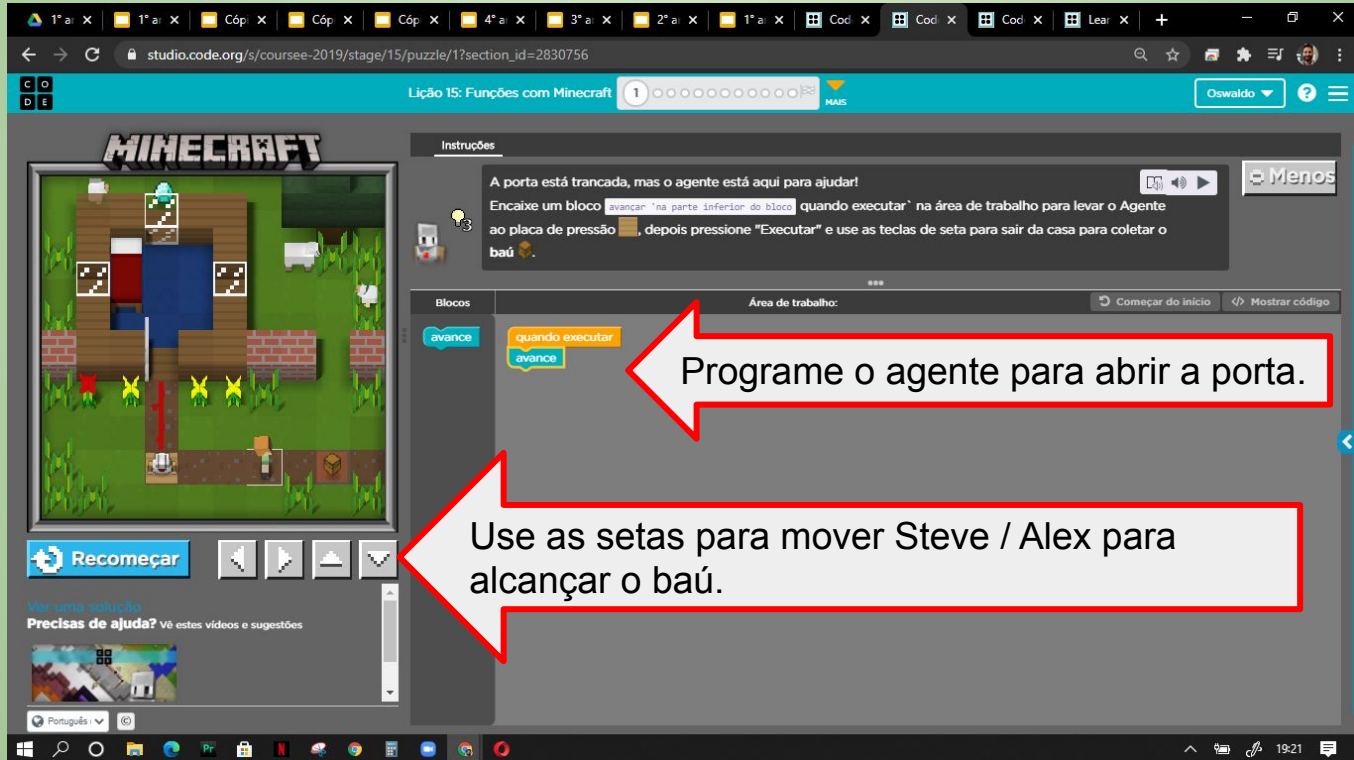
# 4º ano - Code.org - coursee-2019/stage/15

[https://studio.code.org/s/coursee-2019/stage/15/puzzle/1?section\\_id=2830756](https://studio.code.org/s/coursee-2019/stage/15/puzzle/1?section_id=2830756)



# 4º ano - Code.org - coursee-2019/stage/15

## Solução possível da fase 1



The screenshot shows the Code.org interface for a Minecraft puzzle. The browser address bar displays `studio.code.org/s/course-2019/stage/15/puzzle/1?section_id=2830756`. The page title is "Lição 15: Funções com Minecraft".

**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 `baú`, depois pressione "Executar" e use as teclas de seta para sair da casa para coletar o baú.

**Blocos:**  
- `avance` (blue block)  
- `quando executar` (orange block)  
- `avance` (blue block)

**Área de trabalho:**  
- `Começar do início` (refresh icon)  
- `Mostrar código` (code icon)

**Annotations:**  
- A red arrow points from the text "Programa o agente para abrir a porta." to the `quando executar` block.  
- A red arrow points from the text "Use as setas para mover Steve / Alex para alcançar o baú." to the `avance` block.

# 4º ano - Code.org - coursee-2019/stage/15

Solução possível da fase 2 para pegar a gema e o mapa.

The screenshot displays the Code.org interface for a Minecraft puzzle. The browser address bar shows the URL `studio.code.org/s/coursee-2019/stage/15/puzzle/2`. The page title is "Lição 15: Funções com Minecraft".

**Instruções:**

- Alex entrou em uma aventura! Para ajudar, pegue o mapa atrás da porta trancada à direita.
- Fixe o código na área de trabalho para mover o Agente até a placa de pressão para que o jogador Alex consiga passar.

**Blocos:**

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

**Área de trabalho:**

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

The game view on the left shows a character on a wooden bridge over a river. Red arrows indicate the path: forward, left, right, forward, right, forward, right, forward. A 'Recomeçar' button and navigation arrows are at the bottom of the game view.



