

1° ano - Code.org - courseb-2019/stage/5

Aulas passadas:

[1° ano - Code.org - courseb-2019_stage_3.pdf](#)

[1° ano - Code.org - courseb-2019_stage_4.pdf](#)

1º ano - Code.org - courseb-2019/stage/5

ATENÇÃO:

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



Nome do Aluno (a)

1º ano - Code.org - courseb-2019/stage/5

Objetivo: Completar da fase 1 (vídeo) até a fase 15.

https://studio.code.org/s/courseb-2019/stage/5/puzzle/1?section_id=2830739

The screenshot shows the Code.org Studio interface for 'Fase 5: Programação com Colheitadeira'. The browser address bar displays the URL: <https://studio.code.org/s/courseb-2019/stage/5/puzzle/2>. The interface includes a top navigation bar with the course name, a progress indicator showing 2 out of 15 stages, and a user profile for 'Oswaldo'. The main content area is divided into several sections:

- Instruções:** A text box containing the instruction 'Ajude a colheitadeira a pegar a espiga de milho!' with a play button and a 'Menos' button. A red arrow points to the play button.
- Blocos:** A block palette on the left containing a 'pegar' block with a corn icon, a 'quando executar' block with a play icon, and directional movement blocks (N, S, L, O) with arrows. A 'repita 3' block is also visible at the bottom.
- Área de trabalho:** A workspace area with buttons for 'Começar do início' and 'Mostrar código'.
- Controles:** A 'Ver a solução' button and 'Executar' and 'Passo' buttons are located below the block palette.

A red arrow also points to a volume control icon in the top right corner of the instructions section.

1º ano - Code.org - courseb-2019/stage/5

Solução possível da fase 2

The screenshot shows the Code.org interface for 'Fase 5: Programação com Colheitadeira'. The browser address bar displays 'https://studio.code.org/s/courseb-2019/stage/5/puzzle/2'. The page title is 'Fase 5: Programação com Colheitadeira' and the puzzle number is '2'. The instructions section says 'Ajude a colheitadeira a pegar a espiga de milho!' (Help the harvester pick up the corn cob!). The workspace area shows a solution script: a 'quando executar' (when executed) block followed by three 'L' (left) blocks and a 'pegar' (pick up) block. The left sidebar contains a 'Recomeçar' (Restart) button, a 'Ver a solução' (View solution) button, and a 'Passo' (Step) button. The bottom left corner shows the language 'Português (B)' and a copyright symbol.

