

ACF II - Code.org - coursef-2019/stage/8

Aulas passadas:

[ACF II - Code.org - coursef-2019_stage_1.pdf](#)

[ACF II - Code.org - coursef-2019_stage_2.pdf](#)

[ACF II - Code.org - coursef-2019_stage_3.pdf](#)

[ACF II - Code.org - coursef-2019_stage_4.pdf](#)

[ACF II - Code.org - coursef-2019_stage_5.pdf](#)

[ACF II - Code.org - coursef-2019_stage_7.pdf](#)

ACF II - Code.org - coursef-2019/stage/8

ATENÇÃO:

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



Nome do Aluno (a)

ACF II - 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

The screenshot displays the Code.org Studio interface for Lesson 8. The top navigation bar includes the lesson title "Lição 8: Alterando variáveis com abelha" and a progress indicator showing 1 out of 7 stages. The main workspace is divided into three sections:

- Game Board:** A green grid with a bee character and several flowers. A "Passo" button is visible below the board.
- Instructions:** A text box stating "Termine este código para que a abelha possa coletar todo o mel e néctar." with a play button icon.
- Block-based Programming:** A workspace with a "Blocos" sidebar on the left and a "Função" area on the right. The main workspace contains a script starting with "quando executar" followed by "definir gather para 2", a loop "repita vezes" containing "faça coletar fila", and a "função" block named "coletar fila" which includes "repita vezes", "faça avance", "faça obtenha néctar", "avance", "repita vezes", "faça faça mel", and "vire à esquerda".

A red arrow points to the "Começar do início" button in the top right corner of the programming workspace.

ACF II - 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 (v) ©

07:24

