

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 3x - Code.org - coursef-2019/stage/1

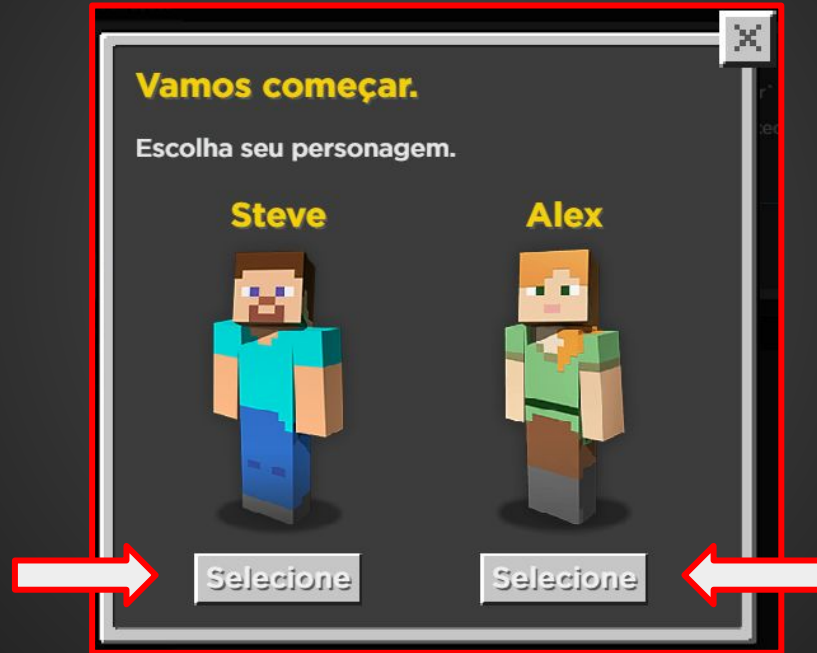
[Carta aos Pais 5° ano 3x](#) (traduzido para português)

[Parent Letter 5° ano 3x.pdf](#) (original em inglês)

[Cartões de Login para Robótica - 5° ano 3x.pdf](#) (Link para sala virtual e senhas)

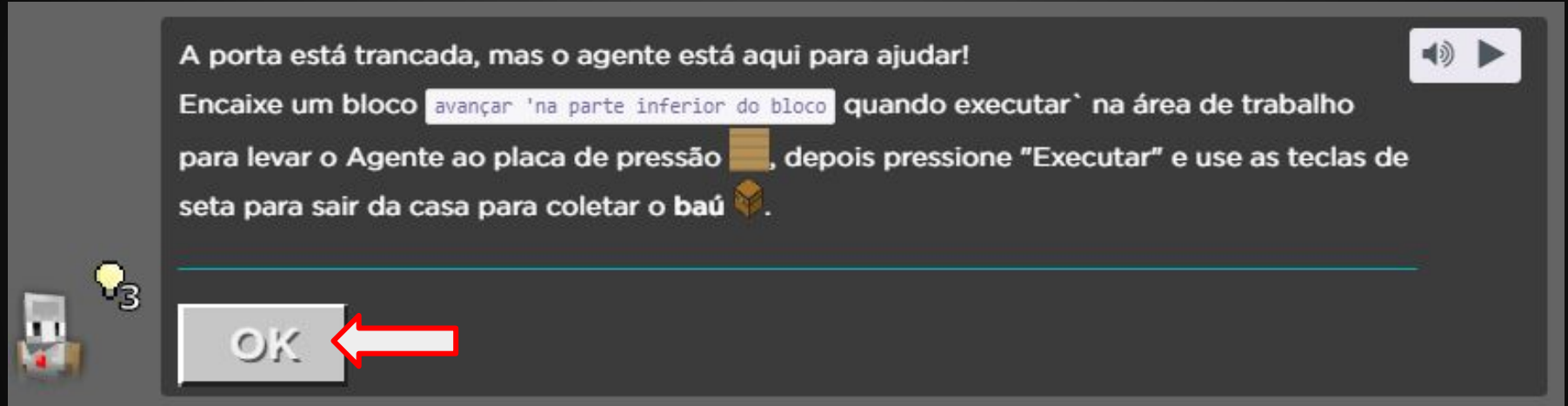
5° ano 3x - Code.org - coursef-2019/stage/1

Objetivo: Selecione seu personagem.







5° ano 3x - 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, mentioning a 'block' to be placed in the workspace and a 'chest' to be collected. A red arrow points to the 'OK' button at the bottom left. On the left side of the dialog, there is a small agent icon, a lightbulb icon, and the number '3'.

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

5º ano 3x - Code.org - coursef-2019/stage/1

The screenshot shows the Code.org interface for a Minecraft puzzle. The browser address bar displays `studio.code.org/s/coursef-2019/stage/1/puzzle/1?section_id=2830758`. The page title is "Fase 1: Funções com Minecraft" and the progress indicator shows 1 out of 10 steps completed. The main area features a Minecraft game view on the left and an "Instruções" (Instructions) panel on the right. The instructions text reads: "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." Below the instructions is a workspace with a block labeled "avance" and a "quando executar" (when executed) block containing another "avance" block. At the bottom, there is an "Executar" button and four directional arrow keys. The Windows taskbar at the bottom shows the time as 17:20.

Personagem

Placa de pressão

Agente

Move o personagem

5º ano 3x - Code.org - coursef-2019/stage/1

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

Personagem

Baú

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

5° ano 3x - 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

MINECRAFT

Instruções

Steve 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 Steve consiga passar.

Blocos

- avance
- vire à esquerda 90°
- vire à direita 90°
- repita 2 vezes faça

Área de trabalho:

- quando executar
- vire à esquerda 90°
- repita 4 vezes faça
- vire à direita 90°
- repita 4 vezes faça

Solução que coleta gema e mapa.

Recomeçar

Ver a solução

Portuguê

Política de Privacidade | Direitos Autorais | Mais

17:36

