



编程一小时：

Minecraft 中两个村庄的故事

编程方案指南

目录

MakeCode 方块

入门活动

村民活动

灾厄村民活动

Python

入门活动

村民活动

灾厄村民活动

关键词

关键词



MakeCode 方块

入门活动

移动代理机器人



种植树苗



在快捷栏中选择树苗后，右键单击草方块种植树苗。



村民活动

建造一个码头



介绍劫掠兽



守卫甜菜



灾厄村民活动

教授耕种

```
当开机时
  耕种并向前移动 9 次
  代理机器人转向 右
  耕种并向前移动 1 次
  代理机器人转向 右
  耕种并向前移动 10 次
```

拿到球

```
当开机时
  向 上 移动代理机器人 1
  开启拉杆
  向 右 移动代理机器人 3
  向 上 移动代理机器人 2
  开启拉杆
  向 左 移动代理机器人 3
  向 上 移动代理机器人 1
  开启拉杆
  向 上 移动代理机器人 2
  向 右 移动代理机器人 3
  开启拉杆
```





Python

入门活动

移动代理机器人

```
agent.move("forward")  
agent.move("forward")  
agent.move("forward")  
agent.move("forward")
```

种植树苗

```
player.give("sapling", 1)
```

在快捷栏中选择树苗后，右键单击草方块种植树苗。



村民活动

建造一个码头

```
for i in range(6):
    agent.move("forward")
    agent.give("planks", 2, 1)
    agent.place(1, "down")
agent.turn("right")
for i in range(3):
    agent.move("forward")
    agent.give("planks", 2, 1)
    agent.place(1, "down")
agent.turn("right")
for i in range(5):
    agent.move("forward")
    agent.give("planks", 2, 1)
    agent.place(1, "down")
```

介绍劫掠兽

```
for i in range(9):
    agent.move("forward")
agent.turn("left")
for i in range(12):
    agent.move("forward")
agent.turn("left")
for i in range(11):
    agent.move("forward")
```

守卫甜菜

```
for side in range(4):
    for block in range(5):
        agent.move("forward")
        agent.give("iron_bars", 2, 1)
        agent.place(1, "down")
    agent.move("forward")
    agent.turn("left")
```



灾厄村民活动

教授耕种

```
for i in range(9):
    agent.move("forward")
    agent.till("back")
agent.turn("right")
agent.move("forward")
agent.till("back")
agent.turn("right")
for i in range(10):
    agent.move("forward")
    agent.till("back")
```

拿到球

```
agent.move("up")
agent.interact("forward")
for i in range(2):
    agent.move("up")
for i in range(3):
    agent.move("right")
agent.interact("forward")
agent.move("up")
for i in range(3):
    agent.move("left")
agent.interact("forward")
for i in range(2):
    agent.move("up")
for i in range(3):
    agent.move("right")
agent.interact("forward")
```

机动铁路

```
for level in range(6):
    for block in range(4):
        agent.give("rail", 2, 1)
        agent.place(1, "down")
        agent.move("forward")
    agent.move("down")
```



