

SIMPLON KIDS

BAO 2019-2020



Solutions aux 14 niveaux (puzzles) de Minecraft



DÉMARRER

1. Allez sur le site : www.code.org
2. Cliquez sur « Hour of Code »
3. Cliquez sur « Hour of Code Minecraft »
(<https://studio.code.org/s/mc/stage/1/puzzle/1>)
4. Cliquez sur « essaie maintenant »
5. Fermez la vidéo en cliquant sur la croix en haut à droite
6. Choisissez votre personnage

POUR INFO

Chacun des 14 niveaux représentent l'apprentissage ou la consolidation d'une des bases de la programmation (pour rappel : la commande, la boucle et la condition)

Ci-dessous le découpage pédagogique des niveaux de Minecraft afin de suivre l'avancée individuelle de chaque participant :

Etape 1 : réaliser des commandes dans le nombre imparti (exos 1 à 4)

Etape 2 : réaliser des boucles (exo 5)

Etape 3 : réaliser des commandes simples + des boucles (exo 6 à 10)

Etape 4 : réaliser des conditions (exo 11)

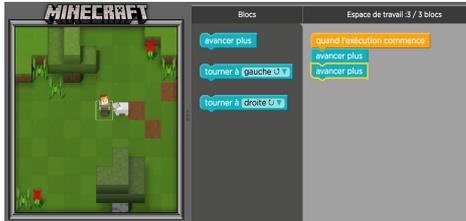
Etape 5 : tout mélanger (exo 11 à 14)

Etape 6 : exercice créatif (mini open world) (pour les élèves rapides : une situation plus créative + la possibilité de conserver et partager sa ressource + gain d'un diplôme)

SOLUTIONS PUZZLES 1 - 2 - 3

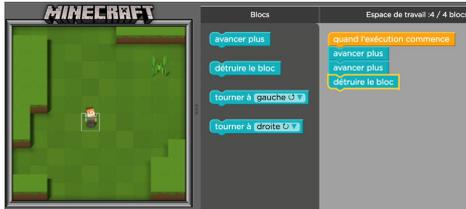


cliquez sur « afficher le code »
pour voir les lignes de code apparaître !



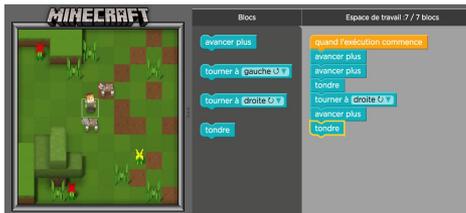
PUZZLE 1

Apprenons les bases du code et de la programmation avec la commande « avancer plus ».



PUZZLE 2

Introduisons la commande « détruire le bloc »



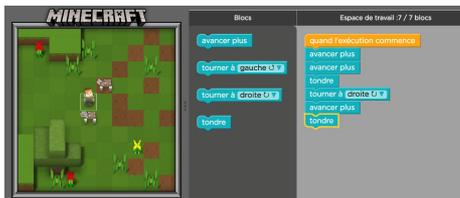
PUZZLE 3

Introduisons les commandes « tourner à droite/gauche » et « tondre »

SOLUTIONS PUZZLES 4 - 5 - 6



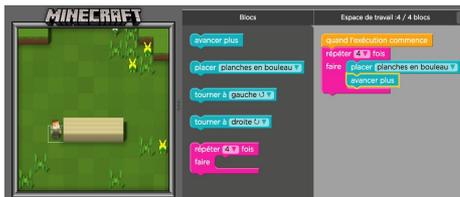
cliquez sur « afficher le code »
pour voir les lignes de code apparaître !



PUZZLE 4

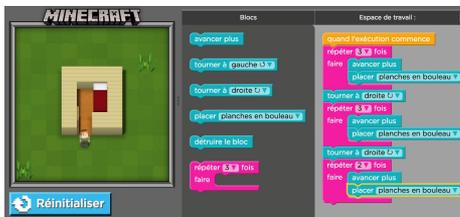
Multiplions les commandes et compliquons-nous la tâche.

Fermez la vidéo en cliquant sur la croix en haut à droite.



PUZZLE 5

Afin de ne pas répéter la même commande plusieurs fois, nous allons intégrer le système de la boucle. Une boucle permet de répéter une action plusieurs fois. Intégrez les actions que vous voulez répéter dans la boucle.



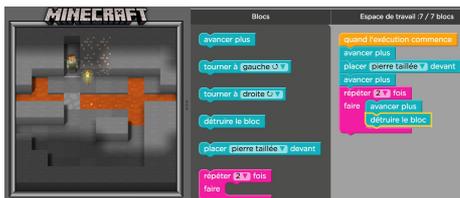
PUZZLE 6

Construisons une maison avec la commande « placer planches en bouleau »

SOLUTIONS PUZZLES 10 - 11 - 12



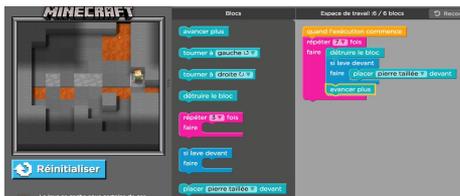
cliquez sur « afficher le code »
pour voir les lignes de code apparaître !



PUZZLE 10

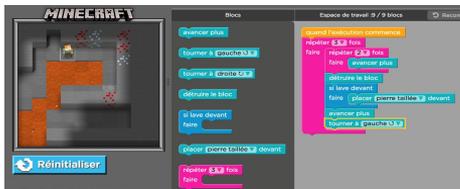
Construisons un pont pour ne pas tomber dans la lave avec la commande « placer pierre taillée devant » et détruisons 2 blocs de fer.

Fermez la vidéo en cliquant sur la croix en haut à droite.



PUZZLE 11

Insérons la commande « si » qui permet de choisir la commande sur laquelle s'applique la condition.



PUZZLE 12

Continuons de s'exercer avec la commande « si » et détruisons 3 blocs de pierre rouge.

