



HOUR OF CODE:

MINECRAFT 2 つの村の物語

コーディング解決ガイド

## コンテンツ

### MakeCode ブロック

開始アクティビティー

村人アクティビティー

邪悪な村人アクティビティー

### Python

開始アクティビティー

村人アクティビティー

邪悪な村人アクティビティー

### キーワード

キーワード



# MakeCode ブロック

## 開始アクティビティ

### Agent の移動



### 苗木を植える



苗木をホットバーで選択したら、草ブロックの上で右クリックをして苗木を植えましょう。



## 村人アクティビティー

### ドックの構築

```
on start
  move and place wood 6 times
  turn agent right
  move and place wood 3 times
  turn agent right
  move and place wood 5 times
```

### ラヴェジャーとの出会い

```
on start
  lead ravager 9 forward
  turn agent left
  lead ravager 12 forward
  turn agent left
  lead ravager 11 forward
```



## ビートを守ろう

```
on start
  repeat 4 times
    repeat 5 times
      agent move forward by 1
      place iron bars down
    agent move forward by 1
    turn agent left
```



## 邪悪な村人アクティビティ

### 農業指導

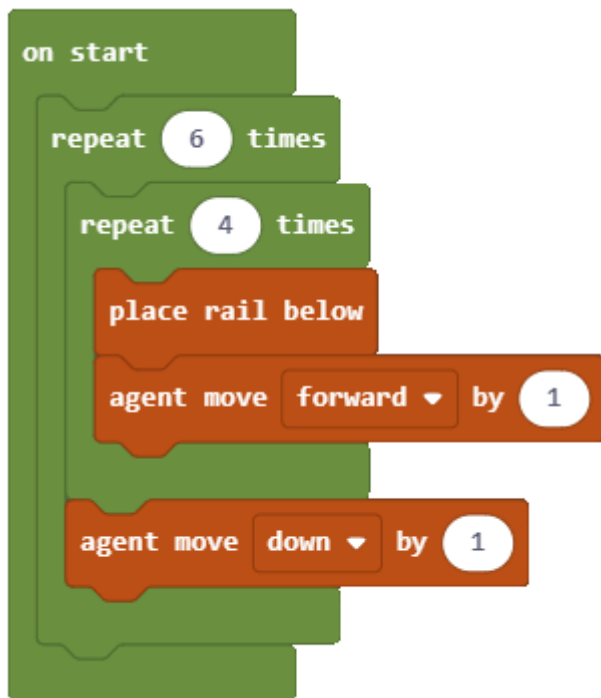
```
on start
  till and move forward 9 times
  turn agent right
  till and move forward 1 times
  turn agent right
  till and move forward 10 times
```

### ボールをとろう

```
on start
  agent move up by 1
  toggle lever
  agent move up by 2
  agent move right by 3
  toggle lever
  agent move up by 1
  agent move left by 3
  toggle lever
  agent move up by 2
  agent move right by 3
  toggle lever
```



## モーター付き鉄道



# Python

## 開始アクティビティー

### Agent の移動

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

### 苗木を植える

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

苗木をホットバーで選択したら、草ブロックの上で右クリックをして苗木を植えましょう。



## 村人アクティビティ

### ドックの構築

```
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")
```

### ラヴェジャーとの出会い

```
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")
```

### ビートを守ろう

```
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")
```





# 邪悪な村人アクティビティー

## 農業指導

```
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")
```

## ボールをとろう

```
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")
```

## モーター付き鉄道

```
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")
```

