

IT 任務冊

HOUR
OF
CODE

Minecraft 設計師



The 'Hour of Code™' is a nationwide initiative by Computer Science Education Week [csedweek.org] and Code.org [code.org] to introduce millions of students to one hour of computer science and computer programming.

Minecraft 設計師

「Minecraft 設計師」編程遊戲共設 12 個有趣的關卡，讓學生體驗編程的樂趣。

一小時玩 Minecraft 設計師

在 Minecraft 上為動物等其他生物編寫程式，打造屬於你自己的世界。

繼續

取得協助

一小時玩 Minecraft 設計師



1 未開始 1 正在進行 完成，過多積木 完成，非常完美 1 評量

- Level 1 讓小雞動起來**
- Level 2 讓小雞不停走**
- Level 3 讓小雞隨意走**
- Level 4 探索 Minecraft 世界**
- Level 5 巧取羊毛**
- Level 6 帶小牛去草地**
- Level 7 炸石牆，找綿羊**
- Level 8 逃出殭屍屋**
- Level 9 製造小生物**
- Level 10 避開殭屍**
- Level 11 編寫計分遊戲程式**
- Level 12 發揮創意**

首次註冊和登入

- 1 進入Hour of Code網站。

<https://code.org/>

- 2 按右上方的「登入」。



- 3 輸入電郵地址和密碼，然後按「登入」。如首次註冊，按「建立一個帳戶」。

已經有帳戶了？登入

用戶名稱或信箱

密碼 [忘了密碼？](#)

記住我

還沒加入？

- 4 帳戶類型揀選「學生」，然後輸入電郵地址、密碼、名稱、年齡和性別。按「註冊」。

在 **Code.org** 上註冊

註冊一個帳號來追蹤你的進度或管理你的班級。你可以瀏覽不同的階段與方案與進度。

已經註冊了？ [登入](#)

帳戶類型

電子信箱

密碼

密碼確認

顯示名稱
(例如 Cool Coder 或是 Jane S)

年齡

性別 (選擇)

註冊

- 5 成功註冊並登入帳戶後，揀選「Minecraft」。
- 6 揀選「Minecraft 設計師」開始任務。

註：登入帳戶後，系統將自動儲存玩家編寫中或編寫好的程式和指令。

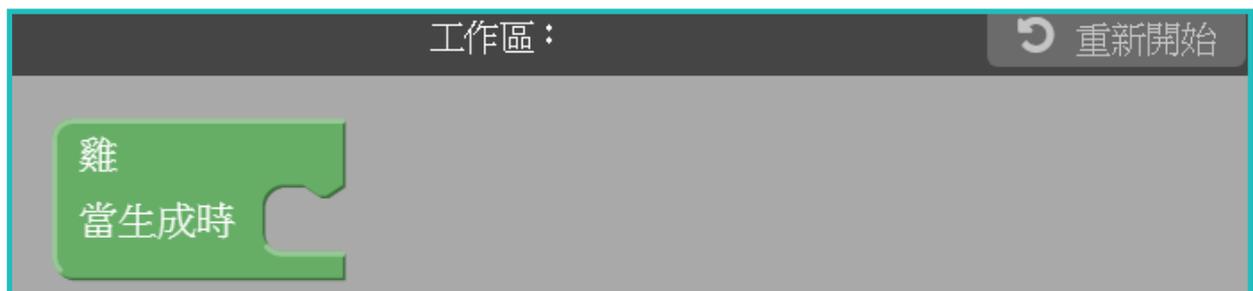
Level 1 讓小雞動起來

目標：讓小雞向前走和左轉。

-  任務一：以下哪些積木能夠讓小雞「前進」和「左轉」？試把它們圈出來。



-  任務二：要讓小雞活動，你應該把積木放到哪一個地方？試在該地方加上箭號。

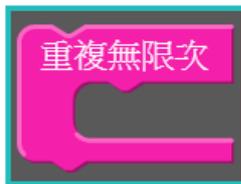


-  任務三：完成後，按  運行。

Level 2 讓小雞不停走

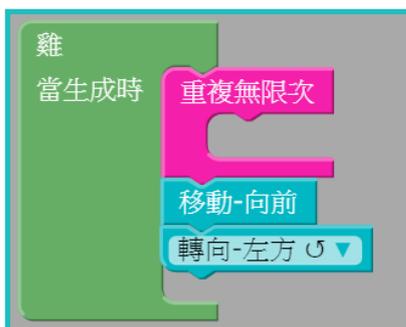
目標：讓小雞不停重複打圈走動。

 任務一：以下哪個積木能夠讓小雞「在地上不停走」？試把它圈出來。



 任務二：要讓小雞不停重複打圈走動，以下哪一個是正確的程序？試把代表答案的英文字母圈出來。

A.



B.



 任務三：完成後，按  運行。

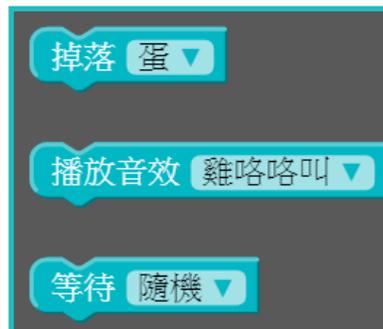
Level 3 讓小雞隨意走

目標：讓小雞不停重複並隨意走動。

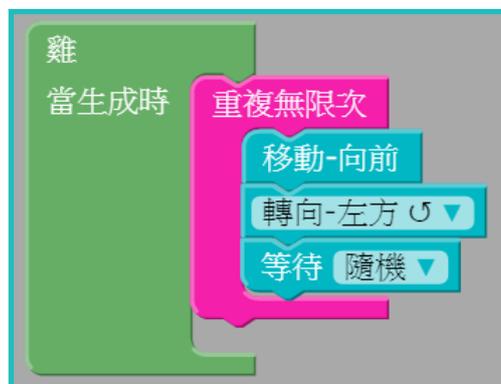
 任務一：以下哪個積木能夠讓小雞「隨意」轉？試把它圈出來。



 任務二：要讓小雞走動得「更隨意」，我們可以加入以下哪一個積木？



 任務三：要讓小雞隨意走動，以下程序中哪一個積木是不需要的？試把它圈出來。



 任務四：完成後，按  運行。

Level 4 探索Minecraft世界

目標：運用方向鍵讓角色移動，並用空白鍵打開門。

 任務一：選擇喜愛的角色，然後按 。

選擇要使用的角色。

Alex

Steve

選擇

選擇

 任務二：按 。

 任務三：以下方向鍵分別對應哪些方位？試在()內填上適當的方位詞。



(左) () () ()

 任務四：運用方向鍵移動角色至大門前面，按空白鍵開門。

 任務五：進入屋內。

Level 5 巧取羊毛

目標：讓角色移動到綿羊前面並獲取羊毛。

 任務一：以下哪一個積木與「羊毛」有關？試把它圈出來。



 任務二：完成後，按  運行。

 任務三：要讓角色移到綿羊的前面，應該怎樣行走？試在()內填上適當的數字。

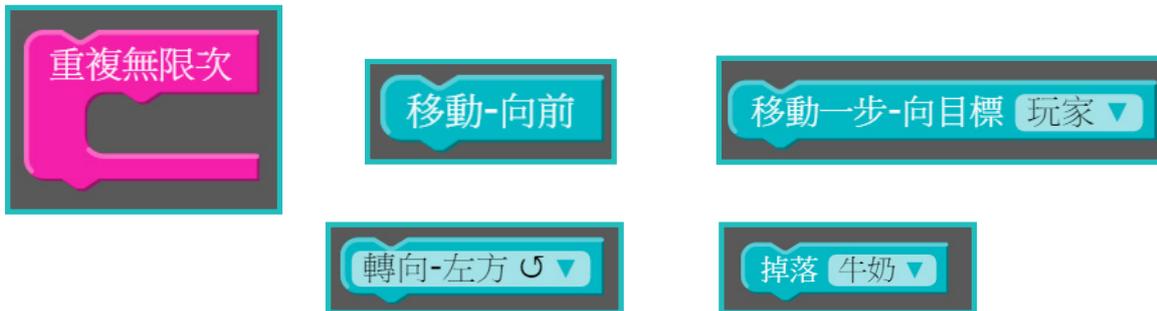
按()下 ，然後按()下 。

 任務四：按空白鍵獲取羊毛。

Level 6 帶小牛去草地

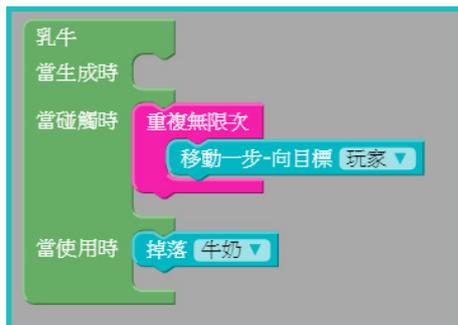
目標：讓小牛移向角色，並由角色帶領小牛走到草地。

 任務一：以下哪一個積木可令小牛「移向角色」？試圈出來。

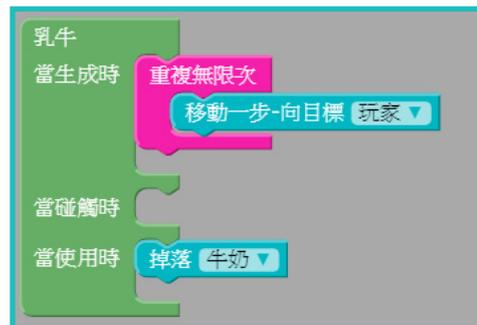


 任務二：比較以下兩個程序，在()內圈出適當的英文字母。

A.



B.



如果使用程序(A / B)，我們需要先移動角色到小牛前面，再按空白鍵，小牛才會跟隨角色移動。

如果使用程序(A / B)，小牛會自動走到角色的前面，並跟着角色移動。

 任務三：利用方向鍵移動角色，並帶領小牛走到草地。

Level 7 炸石牆，找綿羊

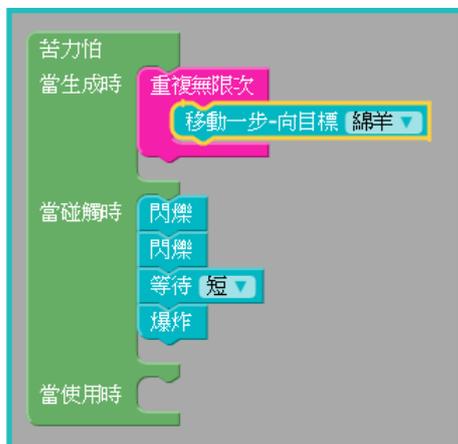
目標：讓苦力怕炸掉石牆，並移動角色到達綿羊旁邊。

-  任務一：以下哪兩個積木組合可令苦力怕自動「移向綿羊」？試把它們圈出來。

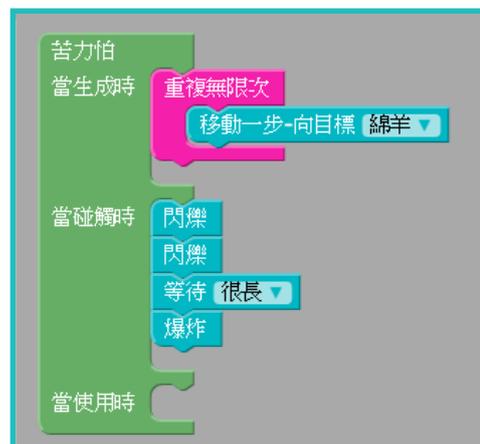


-  任務二：當角色走進苦力怕的爆炸範圍內，會造成傷害。以下哪一個程序能讓角色有更多時間避開爆炸？試把代表答案的英文字母圈出來。

A.



B.



-  任務三：完成後，按  運行。

-  任務四：運用方向鍵移動角色到綿羊旁邊。

Level 8 逃出殭屍屋

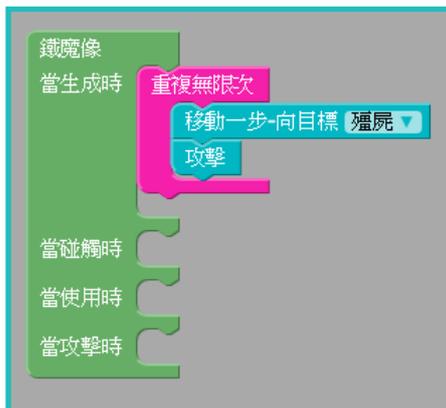
目標：讓鐵魔像追蹤並攻擊殭屍，好讓角色順利逃出屋外。

 任務一：以下哪一個積木可讓鐵魔像作出「攻擊」？試把它圈出來。

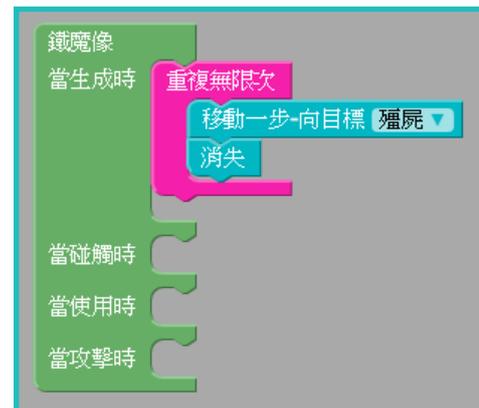


 任務二：以下哪個程序能完成目標？試把代表答案的英文字母圈出來。

A.



B.



 任務三：完成後，按  運行。

 任務四：利用方向鍵移動角色至大門，按空白鍵開門。

Level 9 製造小生物

目標：在Minecraft世界任意生成各種動物或怪物。

 任務一：以下程序能夠製造多少隻動物？試在()內填上適當的數字。



() 隻綿羊和() 隻小雞。

 任務二：以下哪一個積木能夠在左方製造殭屍？試把它圈出來。



這個程序能夠製造多少隻殭屍？試在()內填上適當的數字。

() 隻殭屍。

 任務四：完成後，按  運行。

Level 10 避開殭屍

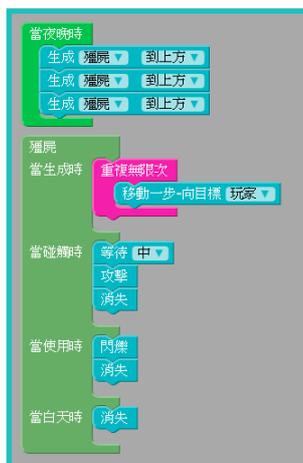
目標：製造三隻殭屍，讓它們追着角色跑，並運用方向鍵讓角色避開殭屍的攻擊。

 任務一：以下哪一個程序能夠製造三隻殭屍？試圈出來。

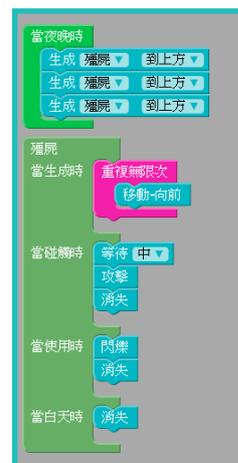


 任務二：以下哪一個程序能夠讓殭屍追逐角色？試把代表答案的英文字母圈出來。

A.



B.



 任務三：完成後，按  運行。

 任務四：利用方向鍵移動角色，避開殭屍的攻擊。

Level 11 編寫計分遊戲程式

目標：讓角色與鐵魔像玩捉迷藏遊戲，每當角色捉到鐵魔像便加一分，達到五分為勝利。

 任務一：以下哪一個積木與「加分」有關？試把它圈出來。



 任務二：以下哪一個是正確的程式？試把代表答案的英文字母圈出來。

A.



B.



 任務三：完成後，按  運行。

 運用方向鍵移動角色捉到五個鐵魔像。

Level 12 發揮創意

目標：運用Level 1 至Level 11學到的程序，創造生物，並讓它們與角色互動。

 任務一：以下哪一個積木能夠製造小生物？試圈出來。

移動-向前

轉向-左方 ↺

生成 綿羊 到中間

 任務二：要讓小雞生蛋，我們可以運用以下哪一個積木？試圈出來。

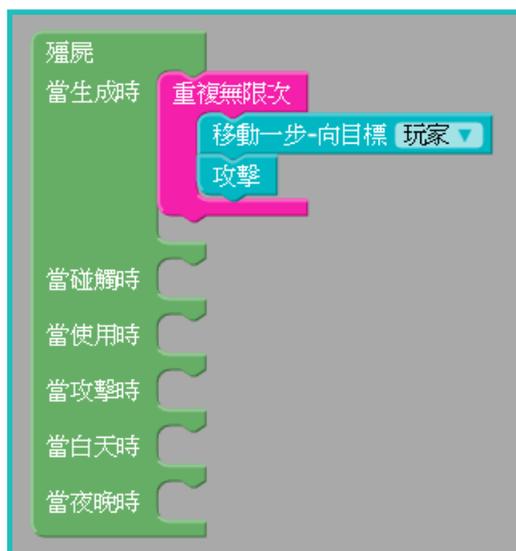
掉落 蛋

轉向-左方 ↺

重複無限次

 任務三：以下哪一個程序能讓殭屍追逐並攻擊角色？試把代表答案的英文字母圈出來。

A.



B.



🔧 任務四：發揮創意，完成任務，獲取「開發者證書」。

- 1 輸入你的名字，例如Siu Chung，然後按「提交」。

恭喜你完成了一小時玩程式活動



在證書上留下你的英文姓名

Siu Chung

分享你的成就

[在 Facebook 上分享](#) [在 Twitter 上分享](#)

- 2 你的名字將顯示在證書上，你還可以在社交媒體跟朋友分享成就！

恭喜你完成了一小時玩程式活動



感謝您的提交！

點擊證書可以下載或列印。現在，繼續我們的其它課程，或點擊超越一小時玩程式以觀看更多學習內容。

分享你的成就

[在 Facebook 上分享](#) [在 Twitter 上分享](#)