



# מעבדה 1



תכנות באמצעות משחק - מיינקראפט

לוח שחמט

- עמוד 1 -

כל הזכויות שמורות © סיבר סקול בע"מ | 077-7781383

## נושאי המעבדה

בניית לוח שחמט גדול בתוך עולם המשחק באמצעות תכנות בלוקים מתקדם.

## זמן מוערך

20-30 דק'

## סביבת מעבדה

○ מיינקראפט

## לוח שחמט – משימות מעבדה לבניית לוח בגודל 10x10

1. ראשית, הכינו את הבלוקים לבניית הלוח במלאי. תנו פקודה לסוכן באמצעות בלוקים, לשים בסלוט 1 כמות של 50 בלוקים לבנים ("QUARTZ SLAB"), ובסלוט 2 כמות של 50 בלוקים שחורים ("NETHER SLAB").
2. שגרו את הסוכן למיקום השחקן לפני התחלת הבנייה.
3. התחילו לתכנת את בניית הלוח בתוך לולאת FOR גדולה שתחזור מ-0-9 (10 פעמים) – כמספר השורות בלוח השחמט המתוכנן
4. השתמשו בלולאת REPEAT כדי לחזור על הנחה של בלוקים לבנים ושחורים במיקומים המתאימים בשורה.
5. חשבו: כיצד ניתן לפנות לכיוון הנכון בסוף כל שורה?

