

SPIS TREŚCI:

CIEKAWOSTKI
Z KWADRATOWEGO
ŚWIATA

HERO OF THE DAY:
REDSTONE

OPERACJA: BUNKIER
DARKTECHU

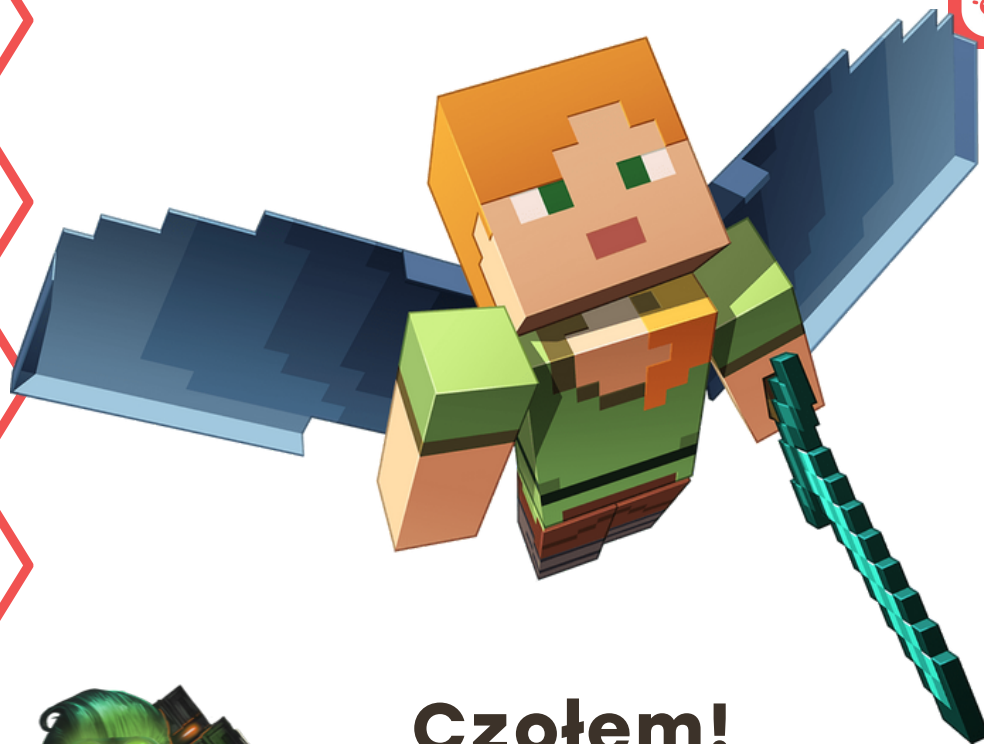
ĆWICZENIA

SPRAWDŹ SIĘ

KONKURS

wieści z nienudnego świata

 nienudno.pl



Czołem!

To już drugi raz, kiedy spotykamy się w taki sposób. Kolejne WIEŚCI Z NIENUDNEGO ŚWIATA lecą do Ciebie jak Alex nad moją głową! :) Agenci Sojuszu Wolnego Portalu zanotowali, że poszło Ci świetnie z ostatnimi zadaniami, dzięki czemu udało się nieco spowolnić realizowanie niecných planów Markusa Darka. Dobra robota! Dlatego nie traćmy czasu - dołącz do mnie przy kolejnych wyzwaniach!

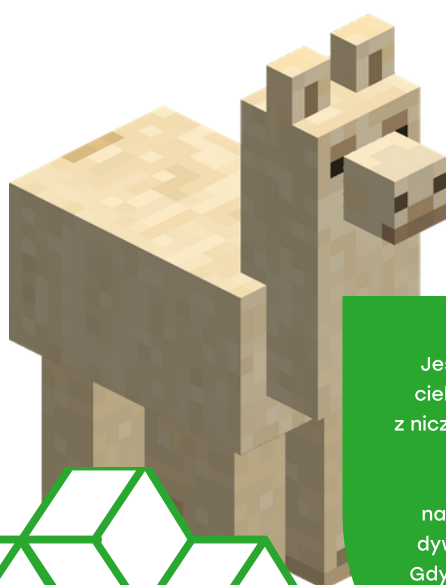
Uwaga, na dole 8. strony czeka na Ciebie coś ekstra!

Matt



CZY WIESZ, ŻE...?

ciekawostki z kwadratowego świata



Jestem lamą i powiem Ci ciekawostkę niezwiązaną z niczym, o czym mowa w tym odcinku!

Na lamy można nakładać dywany. Każdy dywan posiada inny wzór. Gdy lama jest niewidzialna, dywan nałożony na nią pozostaje widoczny. Dziękuję za uwagę.

MINECRAFT W PIASKOWNICY

Twórca Minecrafta, Markus „Notch” Persson, postanowił w roku 2009 stworzyć grę typu Sandbox (czyli "piaskownica"). Sandbox game to typ gry, w której gracz ma do dyspozycji otwarty świat - może odkrywać go jak chce, w swoim tempie i w dowolnej kolejności. Może też wchodzić z nim interakcję (czyli wpływać): rozmawiać z postaciami, wykonywać misje, budować, niszczyć czy walczyć. Przykładami gier typu Sandbox są GTA, Skyrim, czy - oczywiście - Minecraft!

MINECRAFT NIE ZAWSZE BYŁ MINECRAFTEM!

Persson (twórca Minecrafta) początkowo nazwał swoją grę po prostu Cave Game, czyli „gra jaskiniowa”. Potem zmienił nazwę na Minecraft: Order of the Stone, a potem zostawił po prostu Minecraft. Co ciekawe, stworzenie pierwszej wersji gry zajęło mu tylko 6 dni!



notch - nacięcie, wycięcie

sand - piasek

box - pudełko

sandbox - piaskownica

cave - jaskinia

order of the stone - zakon kamienia



CZY WIESZ, ŻE...?

ciekawostki z kwadratowego świata



Życie owcy
w Minecraftcie nie jest
takie proste...
Wolałabym być
Creeperem.

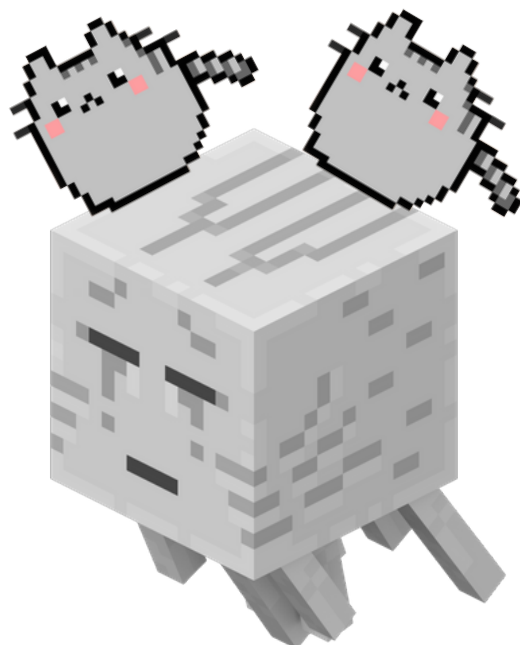
WIELKIE STRYŻENIE

Zadając owcy 7 obrażeń możemy pozyskać z niej aż 5 bloków wełny, aby to zrobić należy przyciskać oba przyciski myszy (trzymając w ręku nożyce) z odpowiednią częstotliwością, wymaga to jednak sporego wycwiczenia



TEGO NA PEWNO NIE WIEDZIAŁEŚ!

- W wersji beta z zombie wypadaly pióra.
- Odgłosy wydawane przez Ghasta to dźwięki domowych kotów C418 (twórcy muzyki Minecrafta).
- Creeper może się utopić. Posiada pasek tlenu tak samo jak gracz.



sheep - owca
shears - nożyce
shearing - strzyżenie
feather - pióro
oxygen - tlen



HERO OF THE DAY: REDSTONE

O redstone w Minecraftcie słyżał zapewne každy z Was. O tym, że jest "elektrycznością" w kwadratowym świecie, też pewnie wielu. Sprawdźcie, czy znalazłcie wszystkie poniższe zastosowania!

DAJE MOŻLIWOŚĆ
TWORZENIA NIEZLICZONYCH
MECHANIZMÓW, MASZYN, CZY
PUŁAPEK

MOŻE BYĆ AKTYWOWANY ZA
POMOCĄ DŹWIGNI, PŁYTEK
NACISKOWYCH, CZY
GUZIKÓW

BY ZADZIAŁAŁA KAMIENNA
PŁYTKA KTOŚ MUSI NA NIEJ
STANAĆ (GRACZ LUB MOB),
JEDNAK NA DREWNIANĄ
PŁYTKĘ WYSTARCZY RZUCIĆ
JAKIŚ ITEM

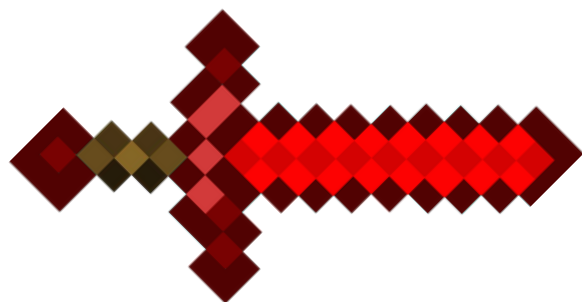
JEST ELEKTRYCZNOŚCIĄ
MINECRAFTA

DREWNIANY GUZIK
BĘDZIE DAWAŁ
DŁUŻSZY SYGNAŁ
(1,5 SEKUNDY) OD
KAMIENNEGO
(1 SEKUNDA), CO
DAJE WIĘCEJ
CZASU, NP. BY
PRZEJŚĆ PRZEZ
UKRYTE DRZWI

MA ZASIĘG 15 BLOKÓW, ALE
MOŻNA TEN ZASIĘG
PRZEDŁUŻYĆ STOSUJĄC
PRZEDMIOT ZWANY
REPEATEREM (PO POLSKU
„POWTARZACZ”)

Z WIEDŹMY MOŻE WYPAŚĆ AŻ
DO 6 REDSTONÓW

REDSTONE



Jeśli jeszcze nie widziałeś
naszej Lekcji Online na temat
Redstone'a, kliknij [TUTAJ](#)



RODZICU

MAPKĘ DO TEGO
ZADANIA ORAZ
KARTĘ ODPOWIEDZI,
PRZYGOTOWANE DO
DRUKU, ZNAJDZIESZ
W ZAŁĄCZNIKU
MAILA.

OPERACJA: BUNKIER DARKTECHU

Ostatnim razem Żółw utorował nam drogę przez pole minowe do
bezpiecznego bunkru.

Uf, udało się!

Po przedarciu się przez pole i chwili odpoczynku, Żółw musi ponownie
udać się na terytorium wrogiego DarkTechu z nową misją -
zinfiltrować bunkier wroga! Jego zadaniem jest wykraść tajne plany
więzienia, w którym przetrzymywany jest Max Schiller (znacie go z
drugiej misji Virtual One, pamiętacie?).

Żółw dotarł już niezauważenie pod wrogi bunkier DarkTechu. Ktoś
niedoświadczony mógłby pomyśleć, że to tylko wystający ponad
ziemię klocek bedrocka, ale nie Twój Żółw! On wie, że to jedynie
górną część bunkru, a pod ziemią znajduje się ogromny kompleks
tajnych pomieszczeń. Są w nim pomieszczenia, takie jak: bedroom,
cantine, officers quarters, workshop, office, food storage,
laboratory.

[Na stronie 08. zobaczysz mapkę z planem tych pomieszczeń.]

Nas jednak interesuje tylko jedno - zawierające pewną bardzo
cenną skrzynię - Secure Storage! Wywiad Sojuszu Wolnego Portalu
donosi, że to w niej znajdują się plany więzienia, w których zamknięto
Maxa Schillera oraz wiele innych tajnych informacji dotyczących
DarkTechu.

Wywiad Sojuszu ma dla Ciebie jeszcze kilka ważnych informacji:

ważne informacje

1. Podłoga bunkru znajduje się na poziomie minus 10 kratek. To
oznacza, że, aby Żółw mógł niezauważenie dotrzeć do sali ze
skrzynią, musisz wkopać się nim na głębokość aż 12 kratek.
2. Interesujące nas pomieszczenie zostało zaznaczone na planie jako
Secure Storage, czyli „zabezpieczony magazyn”. Zaraz się okaże,
czy jest taki zabezpieczony...
3. Żółw może wykopać się DOPIERO, gdy znajdzie się dokładnie pod
Secure Storage. Jeśli wykopie się gdziekolwiek indziej, włączy się
alarm i zostanie schwytany przez strażników DarkTechu!



UWAGA: PODPOWIEDŹ OD MATTA!

Żółw stoi zatem przed klockiem bedrocka, który - jak już wiemy - jest szczytem ukrytego pod ziemią bunkru wroga. Żółw oczywiście potrafi kopać. By go do tego skłonić, należy wstawić do programu funkcję

Dig:  Jednak Dig TYLKO kopie - Żółw niszczy blok przed sobą i czeka na dalsze rozkazy. Dlatego, żeby stworzyć pionowy tunel biegnący w dół, musi na zmianę kopać i iść w tym samym kierunku, w którym kopie. Żeby nasz Żółw wykopał odpowiedni tunel, będzie

potrzebował

w programie dwóch komend - **Dig down** i **Move down**:



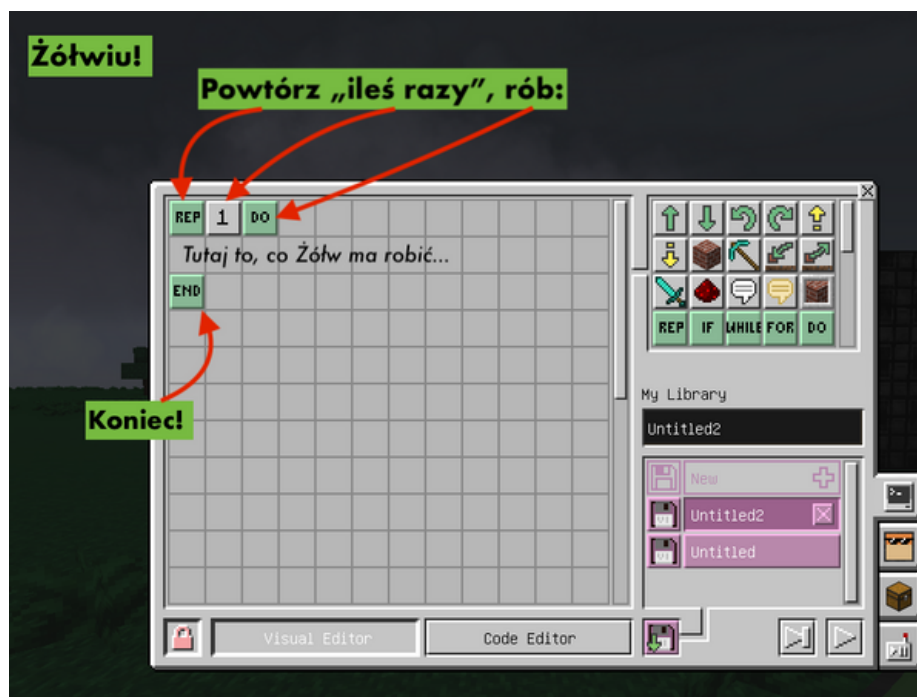
Ile będzie takich par? Dokładnie tyłe, ile kraterów Żółw ma wykopać w dół. W naszym przypadku będzie to 12 kraterów.



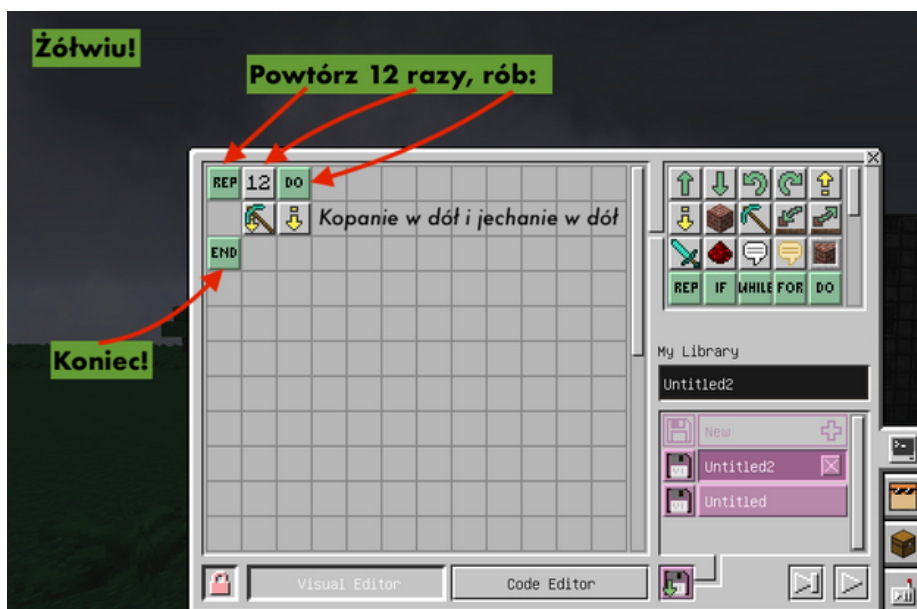
PROGRAMOWANIE
MOŻE BYĆ DŁUGIE
I ŹMUDNE, ALBO
PROSTE
I PRZYNOSZĄCE TAKIE
SAME REZULTATY.
WSZYSTKO ZALEŻY OD
ZNAJOMOŚCI
PEWNYCH TRIKÓW.

Nie masz wrażenia, że takie pisanie programu byłoby strasznie nudne i czasochłonne? Zgadzam się! Dlatego na kolejnej stronie pokażę Ci jak dzięki znajomości programowania możesz samemu zrobić szybki i porządny program.

Mamy pewne narzędzie/komendę, dzięki któremu możemy Żółwia „zapętlić”, czyli skłonić, by robił coś w kółko tyle razy, ile nam się tylko zamarzy. Pętla, której użyjemy, nazywa się **Repeat**, czyli "powtórz". Całe zdanie, które powiemy Żółwiowi będzie brzmiało tak:



Jeśli więc chcesz, by wykopał tunel w dół na 12 kratak, program będzie wyglądał tak:



Wygląda lepiej, prawda?

OK... Teraz już chyba wiesz wszystko!
Na kolejnej stronie znajdziesz plan pomieszczeń
w bunkrze.

ZADANIE WYDAJE SIĘ
SKOMPLIKOWANE? NIE
PRZEJMUJ SIĘ - W
DZISIEJSZEJ LEKCJI ONLINE
NA YOUTUBE (ODC. 5)
INSTRUKTOR ZROBI
JE Z TOBĄ KROK PO KROKU!

PLAN POMIESZCZEŃ W BUNKRZE



BEDROCKOWY KLOCEK
NA POWIERZCHNI ZIEMI,
CZYLI START DLA
ŻÓŁWIA

Zrób to zadanie krok po kroku
z instruktorem podczas 5. odcinka
LEKCJI ONLINE na YouTube.
Kliknij [TUTAJ](#).

W kolejnym numerze "WIEŚCI Z NIENUDNEGO ŚWIATA" kontynuacja tego zadania.

Razem stworzymy program doprowadzający Żółwia do celu.

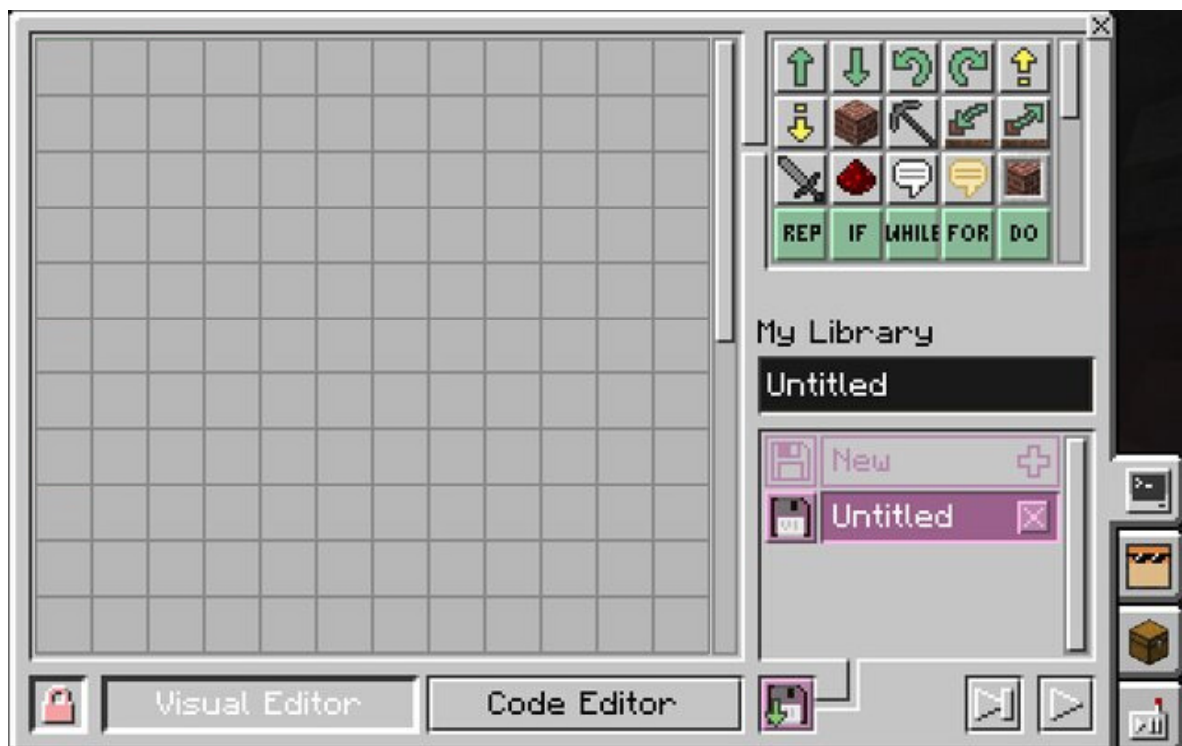
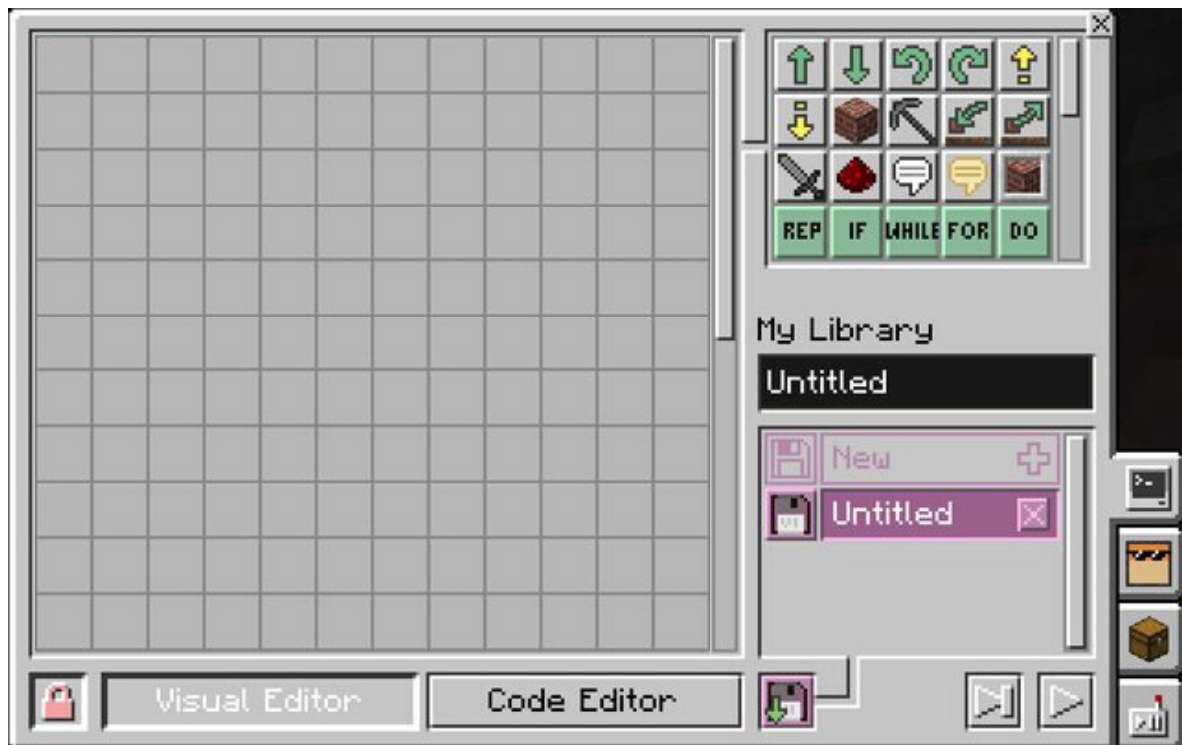
Jeśli jednak potrafisz już teraz napisać odpowiedni kod, śmiało! Zapisz go na kolejnych stronach, narysuj przy nim jakiś unikalny znak, dzięki któremu rozpoznamy, że to Twoja praca, zrób mu zdjęcie i wstaw je w komentarzu pod postem na fanpage'u NIENUDNO.PL na Facebooku!

uwaga nagroda

Spośród zamieszczonych zdjęć wylosujemy jedną osobę, która otrzyma BON DO EMPIKU o wartości 100 zł!

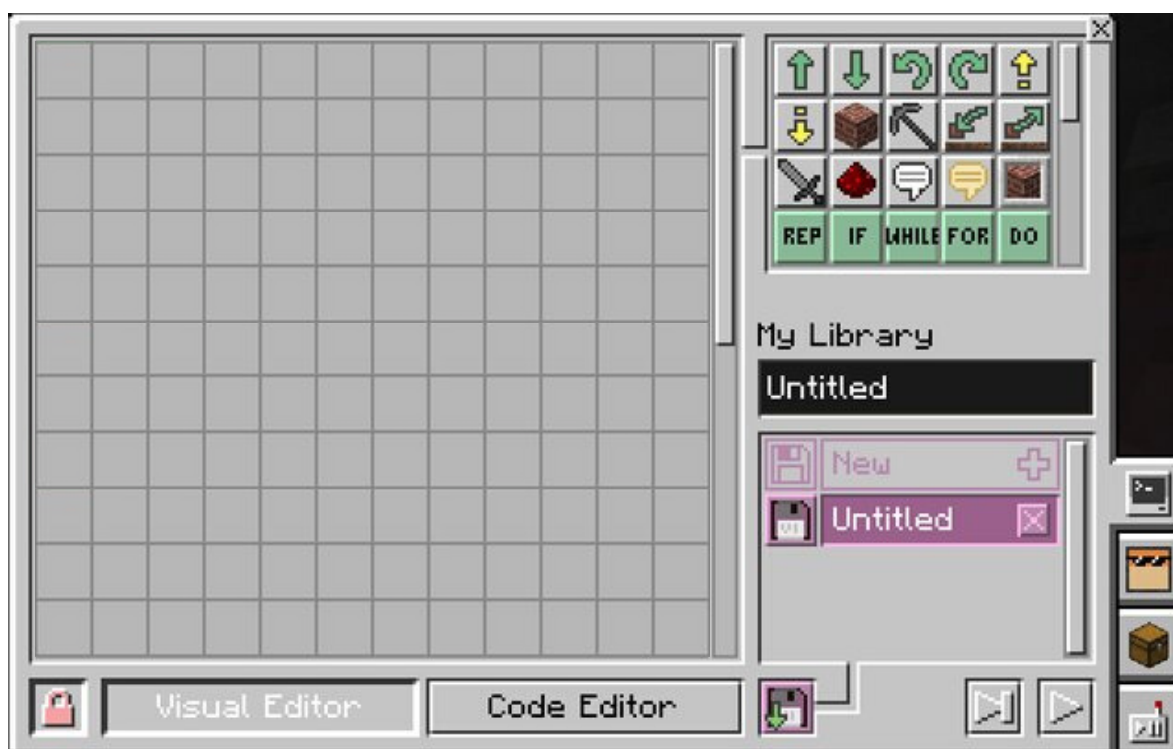
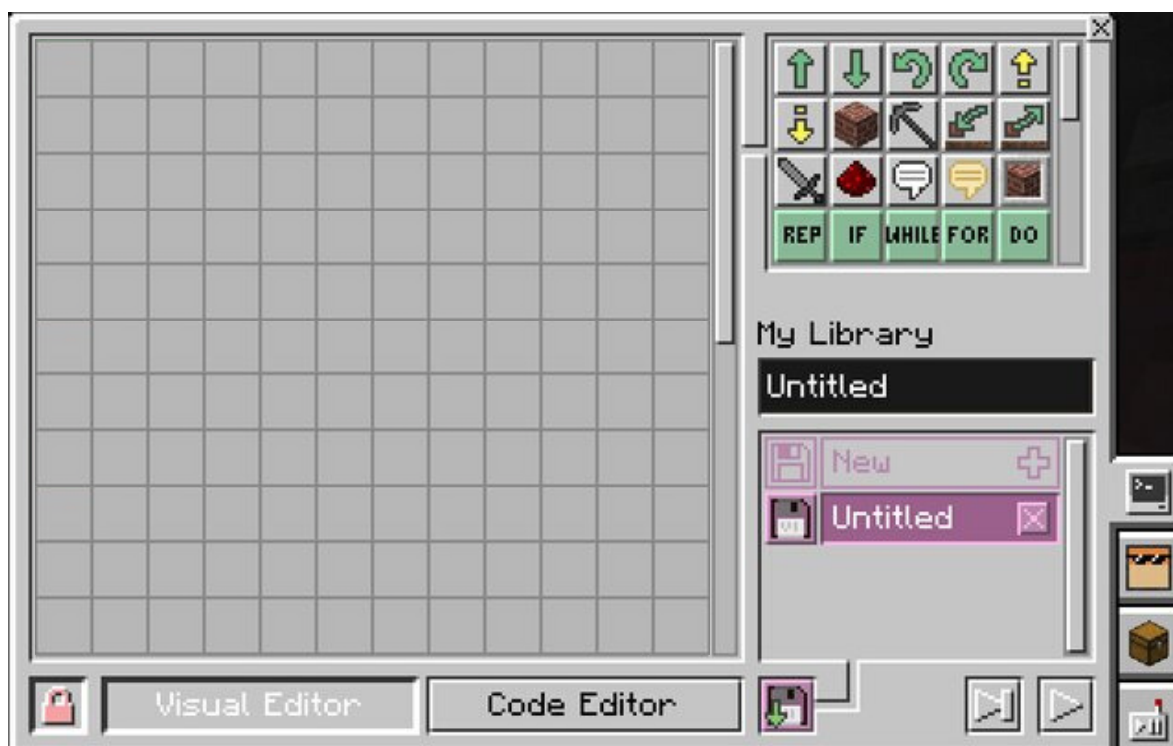
OPERACJA: BUNKIER DARKTECHU

ĆWICZENIA



OPERACJA: BUNKIER DARKTECHU

ĆWICZENIA



SPRAWDŹ SIĘ!

Zobacz, jak szybko uda Ci się wykonać poniższe zadania.

ROZWIĄZANIA
ZNAJDZIESZ NA
NASTĘPNEJ STRONIE.
ALE NAJPIERW
SPRÓBUJ SAM!

01.

Uzupełnij luki i nazwij poniższe komendy, które znasz z zajęć programowania.



_ _ G



_ _ _ _ O _ N



M _ _ _ _ _



R E _ _ _ _

Bu.

02.

Połącz angielskie nazwy pomieszczeń z dzisiejszego zadania z ich polskim tłumaczeniem!

BEDROOM

CANTINE

OFFICERS QUARTERS

WORKSHOP

SECURE STORAGE

LABORATORY

OFFICE

FOOD STORAGE

ZABEZPIECZONY MAGAZYN

WARSZTAT

KWATERY OFICERÓW

LABORATORIUM

MAGAZYN ŻYWNOCI

SYPIALNIA

STOŁÓWKA

BIURO



ROZWIĄZANIA

Nie było tak trudno, prawda?

NA PEWNO NIE
ZAJRZAŁEŚ TU OD
RAZU? ;)

01.

Uzupełnij luki i nazwij poniższe komendy, które znasz z zajęć programowania.



D I G



D I G D O W N



M O V E U P



R E P E A T

Wrr.



02.

Połącz angielskie nazwy pomieszczeń z dzisiejszego zadania z ich polskim tłumaczeniem!

BEDROOM

CANTINE

OFFICERS QUARTERS

WORKSHOP

SECURE STORAGE

LABORATORY

OFFICE

FOOD STORAGE

SYPIALNIA

STOŁÓWKA

KWATERY OFICERÓW

WARSZTAT

ZABEZPIECZONY MAGAZYN

LABORATORIUM

BIURO

MAGAZYN ŻYWNOŚCI



RODZICU

WARUNKI UDZIAŁU
W KONKURSIE
OTRZYMAŁEŚ MAILEM.

KONKURS!

nienudno.pl i futurogames.com

Mam nadzieję, że nie zapomniałeś
o konkursie i weźmiesz udział
w walce o te supernagrody!



KONSOLA
**PLAYSTATION 4
SLIM 1 TB**



KONSOLA
XBOX ONE S 1 TB

01. PRZEJDŹ
PRZYNAJMNIEJ 7
MISJI W GRZE
VIRTUAL ONE

02. WYŚLIJ MAIL NA
contact@futurogam
es.com O TYTULE
"KONKURS MARZEC
2020"

03. ODPOWIEDZ NA
PYTANIA
W AKNKIECIE, KTÓRĄ
OTRZYMASZ



**BON 1000 ZŁ
NA KLOCKI LEGO®**

ROZSTRZYGNIĘCIE KONKURSU: 15 KWIETNIA 2020