



**Reviving hands-on educational play for
learning skills of tomorrow**

PROJECT N° 2019-1-UK01-KA201-061466

MODULO 1

Minecraft Pi – Valutazione

SVILUPPATO DA D-LEARN & CCSDE

CIVIC

 **idec**


ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ
ΠΛΑΤΩΝ

 **dlearn**
EUROPEAN DIGITAL LEARNING NETWORK


scholé

Emphasys
CENTRE

 **CCS**
Digital Education

DESCRIZIONE DEL MODULO

Minecraft Pi è una versione di Minecraft con caratteristiche basiche, sviluppato per Raspberry Pi. L'edizione Pi vuole essere uno strumento educativo per programmatori principianti, che consente agli utenti di godersi il gioco e, allo stesso tempo, di imparare a programmare.

Questa risorsa presenta le linee guida più importanti per Minecraft Pi, come ad esempio come controllare il giocatore, come costruire manualmente usando i blocchi e come utilizzare l'interfaccia Python per modificare il mondo intorno a voi. È ideato per scopi educativi ed è considerato un manuale veloce ma esaustivo per introdurre un nuovo giocatore in Minecraft Pi.



1. Minecraft Pi supporta tutte le funzionalità del gioco Minecraft.
 - a. Sì
 - b. No**

2. Posso eseguire Minecraft:
 - a. Facendo doppio click sull'icona presente sul desktop
 - b. Navigando il menu principale
 - c. Tutte le precedenti**

3. Minecraft Pi ha un' API per controllare il gioco utilizzando l'interfaccia di programmazione Python e una serie di script.
 - a. **Sì**
 - b. No

4. Un blocco di Minecraft è di 1m^3 .
 - a. Sì
 - b. No
 - c. **Non sempre**

5. Cosa fa la seguente riga di codice: *da mcpi.minecraft importa Minecraft*:
- a. Il codice è errato
 - b. Collega l'interfaccia di programmazione Python a Minecraft**
 - c. Cambia l'angolazione della telecamera nel gioco
 - d. Nessuna delle precedenti
6. Possiamo teletrasportare il nostro giocatore usando il comando `setPos()`.
- a. Sì**
 - b. No

7. Cosa significa la seguente riga di codice, *gold = 41*:
- a. Abbiamo fissato il prezzo di un articolo a 41 unità d'oro
 - b. Abbiamo impostato 41 blocchi d'oro da utilizzare nel gioco
 - c. 41 rappresenta l'ID del blocco d'oro salvato in una variabile chiamata oro**
8. Cosa significa l'ultima cifra nella seguente riga di codice,
`mc.setBlock(x, y, z, wool, 2)`:
- a. Una proprietà aggiuntiva della tipologia di blocco lana**
 - b. Si richiedono 2 blocchi di lana
 - c. Rappresentano una sorta di coordinate

9. La riga `GPIO.setup(23, GPIO.IN)` dice al Pi che il pin 23 è usato come input
- a. **Sì**
 - b. No
10. Per creare un circuito per l'utilizzo di un pulsante con il mio Raspberry Pi, ho bisogno di una breadboard, due cavi jumper e il pulsante.
- a. Sì
 - b. **No**

11. Esercizio di abbinamento:

- A. Codice
- B. Funzione
- C. Comando Input/Output
- D. Finestra del terminale
- E. Minecraft
- F. Raspberry Pi

A-6

B-5

C-4

D-3

E-2

F-1

1. Computer totalmente funzionante dalle dimensioni di una carta di credito che funziona con il Sistema operativo Raspberry Pi.
2. Gioco educativo Open-world in cui i giocatori possono costruire i propri mondi virtuali.
3. Un programma offerto dal sistema operativo e utilizzato per eseguire gli script.
4. Comandi che vengono dati dal giocatore al gioco per loro elaborazione.
5. Contiene comandi che descrivono quali azioni dovrebbero essere eseguite in un programma o in un gioco.
6. Istruzioni impostate per la realizzazione delle azioni di gioco.



**Reviving hands-on educational play for
learning skills of tomorrow**
PROJECT N° 2019-1-UK01-KA201-061466



ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ
ΠΛΑΤΩΝ



elearn
EUROPEAN DIGITAL LEARNING NETWORK



scholé



Emphasys
CENTRE



CCS
Digital Education