

Spis treści

Wstęp	9
Ważne informacje	11
Rozdział 1. Co to jest programowanie i kto może programować?	13
Podstawowe pojęcia w programowaniu	14
Rozdział 2. Co będzie nam potrzebne?	15
Zakup i instalacja gry Minecraft	15
Pobieranie narzędzia Forge	22
Instalacja ComputerCraftEdu	24
Rozdział 3. Żółw w akcji	27
Pierwsze uruchomienie gry Minecraft	27
Tworzenie świata w trybie kreatywnym	29
Poruszanie się	31
Poznaj żółwie	31
Sterowanie żółwiem	36
Błędy żółwia i kopanie	38

Ekwipunek żółwia	40
Funkcja Place	42
Rozdział 4. Zaczynamy programowanie	45
Twoje pierwsze programy	45
Cofanie programów	49
Grupowanie funkcji	50
Rozdział 5. Żółw budowniczy	51
Różne kierunki stawiania bloków	54
Różne kierunki kopania	58
Rozdział 6. Instrukcja Repeat	65
Rozdział 7. Funkcja Select Slot	71
Wyszukiwanie w ekwipunku rzadko używanych bloków	73
Rozdział 8. Zmienne liczbowe	79
Rozdział 9. Funkcja Say i zmienne tekstowe	85
Zmienne mogą przechowywać napisy	89
Rozdział 10. Liczby losowe	93
Rozdział 11. Prawda czy fałsz	99
Wartości true i false	100
Rozdział 12. Instrukcja warunkowa if	103
Rozdział 13. Instrukcja warunkowa else	111
Rozdział 14. Funkcja Detect	117
Rozdział 15. Instrukcja else if	123
Rozdział 16. Pętla while	129
Rozdział 17. Operatory logiczne	135
Rozdział 18. Funkcja Inspect Block	139
Rozdział 19. Funkcja Detect Redstone	145
Rozdział 20. Funkcja Set Redstone	153
Rozdział 21. Podział kodu na kilka programów	163

Rozdział 22. Funkcja Item Count	169
Rozdział 23. Funkcja Inspect Item	173
Rozdział 24. Funkcje Drop Items i Take Items	181
Rozdział 25. Funkcja Compare	187
Rozdział 26. Funkcja Random Boolean	193
Rozdział 27. Pętla for	197
Rozdział 28. Podsumowanie	201
Rozdział 29. Rozwiązania zadań	203
Twoja lista wykonanych zadań	235