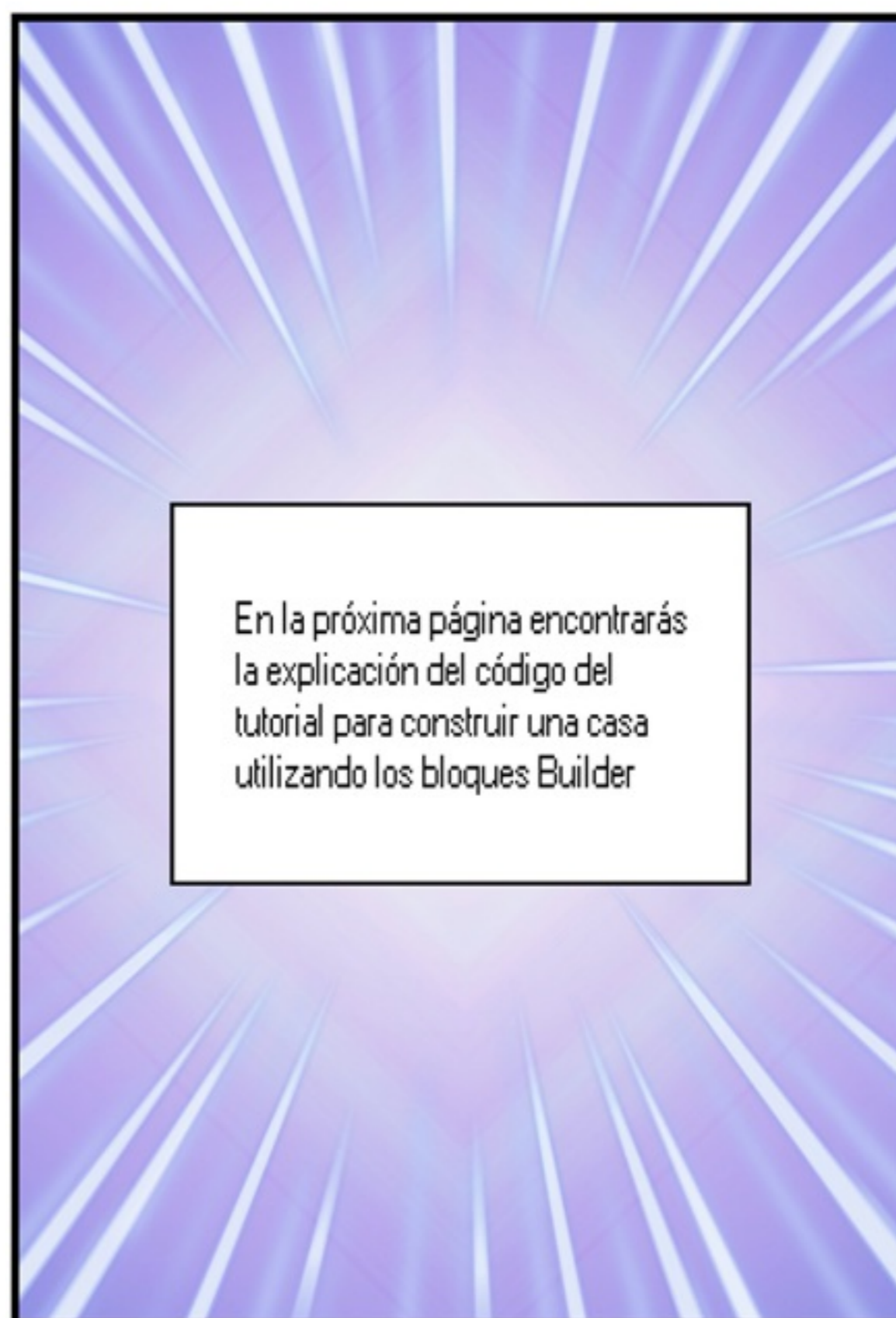


EPISODIO 9. PROGRAMAR UNA CASA







Microsoft MakeCode
brings computer
science to life with
Minecraft

En el código tenemos dos variables, para definir el ancho y el largo de la casa

```
on chat command 'house' width height
builder teleport to -0 -1 -5
for i from 0 to height - 1
do
builder move up by 1
builder place mark
for j from 0 to 3
do
builder move forward by width - 1
builder turn left
builder trace path from mark with
builder move forward -1 up 1 left -1
if remainder of width ÷ 2 = 0 then
set roofLayers to width ÷ 2 - 1
else
set roofLayers to width ÷ 2
for layer from 0 to roofLayers + 1
do
builder place mark
for k from 0 to 3
do
builder move forward by width + 1 - layer × 2
builder turn left
builder trace path from mark with
builder move forward 1 up 1 left 1
builder move down by roofLayers + height + 2
builder place mark
builder move forward by width ÷ 2 + 1
builder move up by 1
builder fill from mark with
builder move forward width × -1 + 1 up 0 left width ÷ 2 - 1
place
builder move right by width - 1
place
```

Esta parte del código se encarga de construir las paredes de la casa. Si modificamos el material por otro las paredes serán de ese material

Dependiendo si hemos asignado a la anchura un número par o impar, preparamos la variable que ayudará al constructor a fabricar el techo en escalera

Esta parte del código se encarga de construir el tejado de la casa. Al igual que las paredes podemos modificar su material

Gracias al final del código, el constructor colocará las ventanas a una altura media de las paredes. También podemos modificar el material del que están hechas