

Minecraft Education Edition

Poradnik ogólny

Spis treści

OGÓLNE ZAŁOŻENIA LEKCJI Z WYKORZYSTANIEM APLIKACJI MINECRAFT EDUCATION EDITION	2
INSTALACJA MINECRAFT EDUCATION EDITION	3
INSTALACJA CLASSROOM MODE	5
URUCHOMIENIE SERWERA.....	7
URUCHOMIENIE DODATKU CLASSROOM MODE	11
DOŁĄCZENIE DO SERWERA.....	14
STEROWANIE W GRZE	16
OBSŁUGA CLASSROOM MODE.....	17
PRZENOSZENIE GRACZY	18
KOMENDY:	18

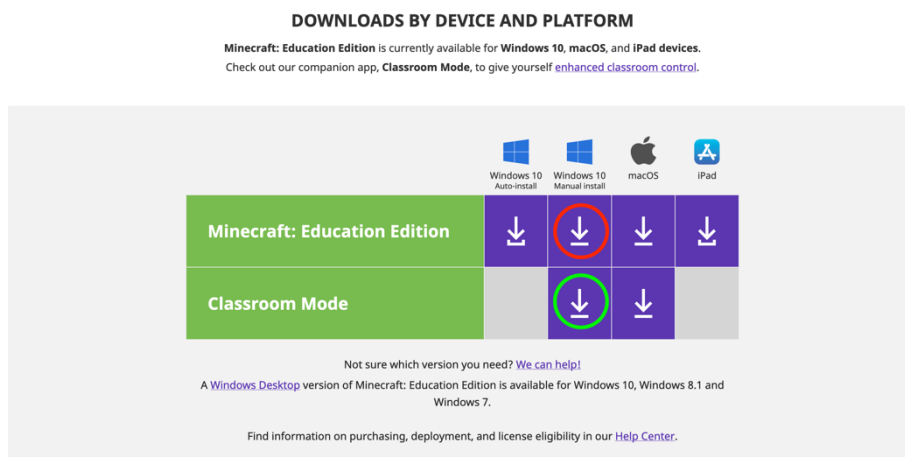
Ogólne założenia lekcji z wykorzystaniem aplikacji Minecraft Education Edition

1. Lekcja jest prowadzona przy użyciu komputerów wraz z myszkami.
2. Dzieci siedzą w parach, zmieniają się na sygnał instruktora.
3. Nauczyciel posiada własny komputer wraz z uruchomionym dodatkiem Classroom Mode.
4. Na zajęciach wykorzystywany jest **router z dostępem do Internetu**.
5. Instruktor zbiera całą grupę w kółko, tłumaczy dzieciom zagadnienie, a następnie dzieci wracają do swoich komputerów wykonując zadanie. Instruktor i asystent w tym czasie pomagają dzieciom wykonać program.
6. Lekcje wykorzystujące Minecrafta nie są odrębnym produktem. Stanowią one dopełnienie standardowych lekcji robotyki Lego Mindstorms. Zajęcia z Minecraftem odbywają się co 3 – 4 standardowe lekcje.
7. Licencja Minecrafta jest wykupowana na jeden rok, koszt to ok 5 euro brutto na urządzenie.
8. Przed każdymi zajęciami należy bezwzględnie sprawdzić, czy na wszystkich komputerach jest zainstalowana jednakowa wersja Minecrafta (wyjaśnione w rozdziale 3.1).

Instalacja Minecraft Education Edition

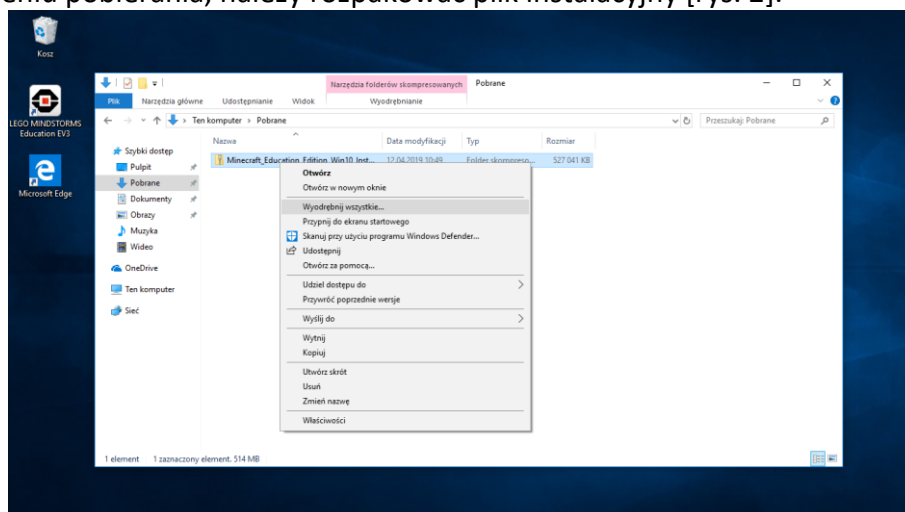
Aplikację należy pobrać ze strony: <https://education.minecraft.net/get-started/download/>

Na wszystkie komputery należy pobrać wersję Windows 10 Manual Install [rys. 1], natomiast na komputerze nauczyciela należy zainstalować dodatkowo Classroom Mode [rys. 1].



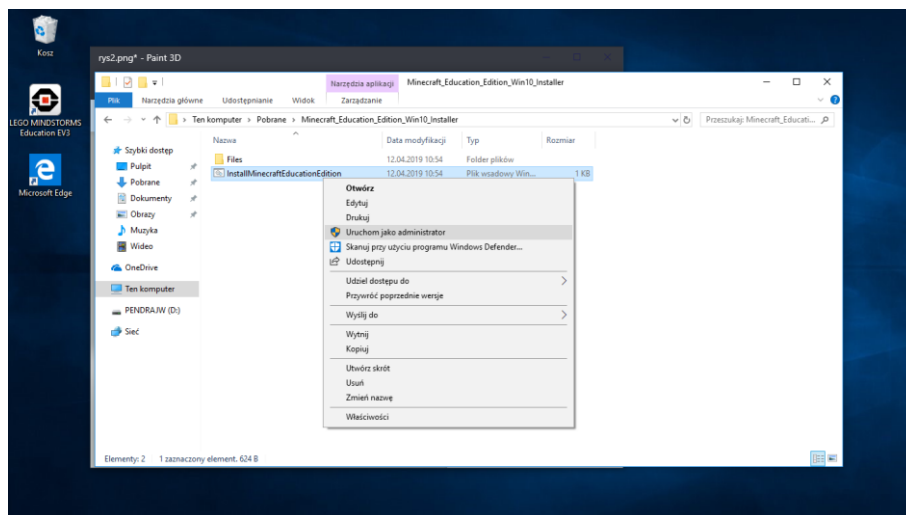
Rys. 1

Po zakończeniu pobierania, należy rozpakować plik instalacyjny [rys. 2].



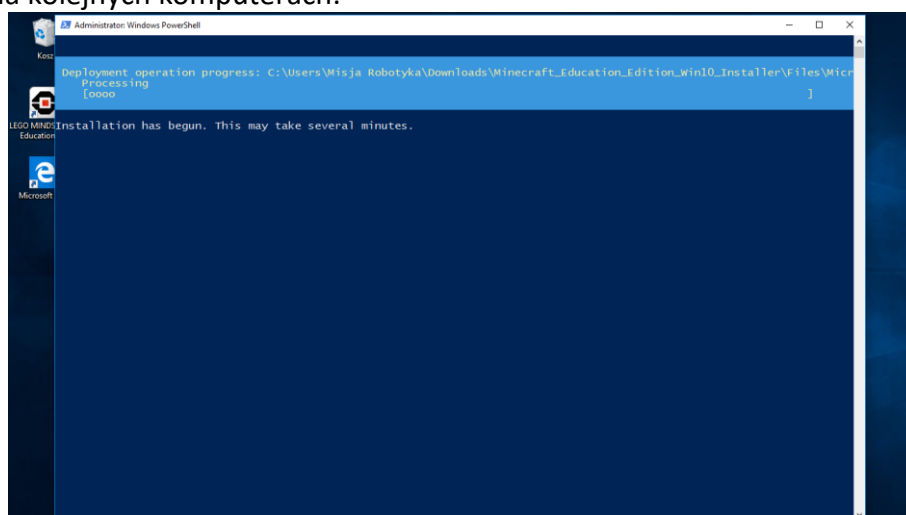
Rys. 2

A następnie w rozpakowanym folderze „Minecraft_Education_Edition_Win10_Installer” uruchomić jako administrator plik „InstallMinecraftEducationEdition” [rys. 3]. W przypadku wyskoczenia jakiegokolwiek błędu czy ostrzeżenia ze strony Windows Defendera, należy kliknąć przycisk „Uruchom”. Przy zapytaniu „Czy chcesz zezwolić tej aplikacji na wprowadzenie zmian na tym urządzeniu?” należy kliknąć „Tak”.



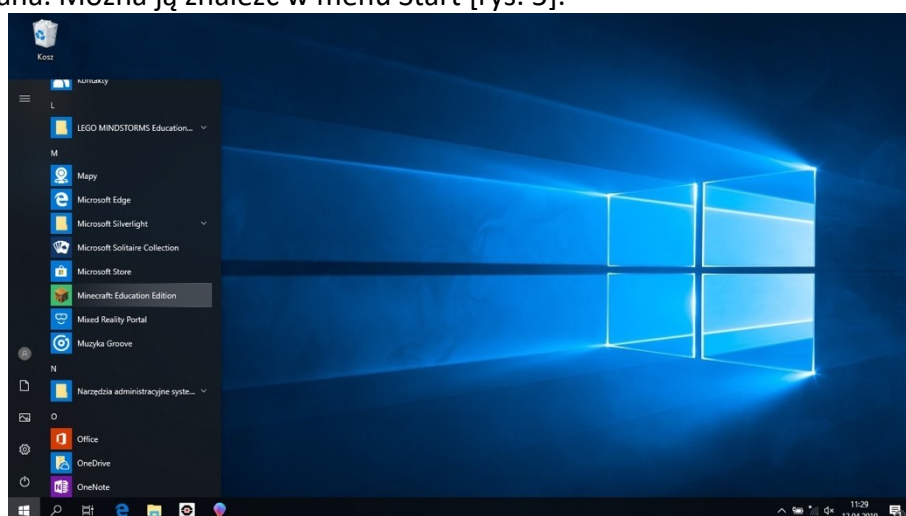
Rys. 3

Instalacja [rys. 4] może zająć nawet ponad 10 minut. W tym czasie warto rozpocząć instalację na kolejnych komputerach.



Rys. 4

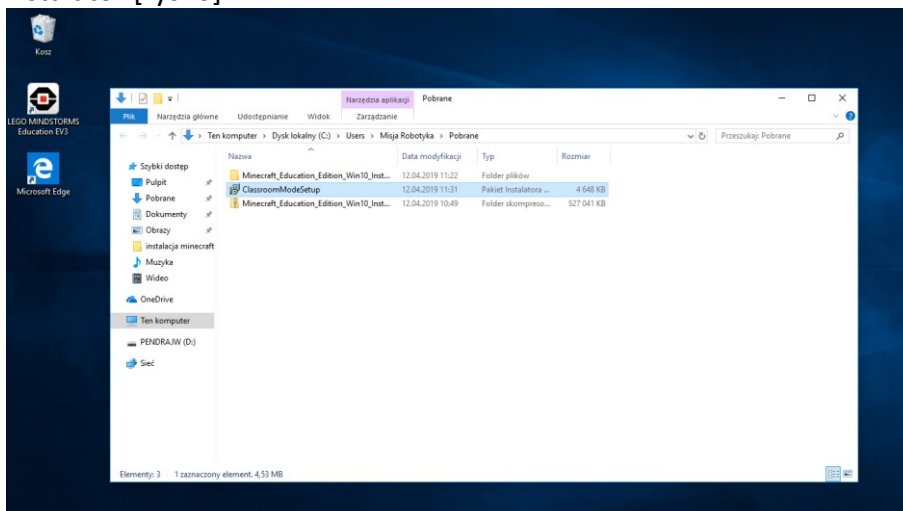
Po zakończonej instalacji okno zniknie samoczynnie. To oznacza, że aplikacja została zainstalowana. Można ją znaleźć w menu Start [rys. 5].



Rys. 5

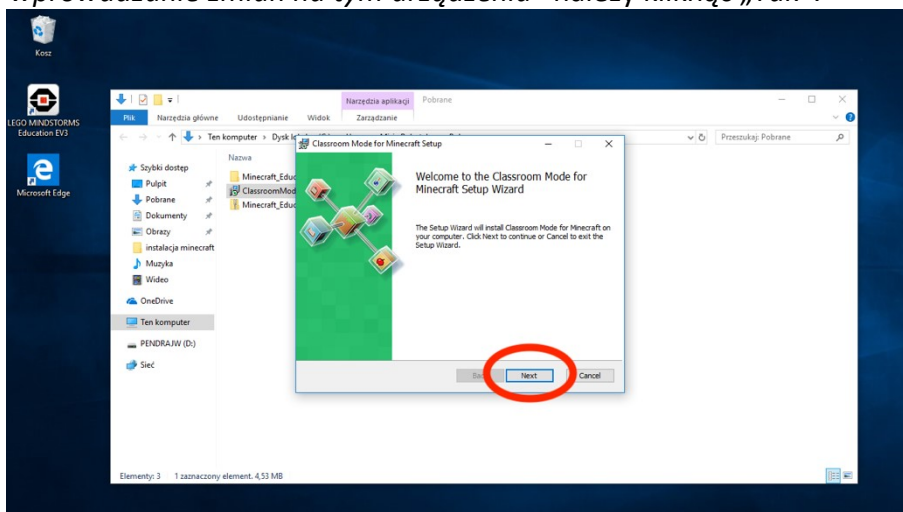
Instalacja Classroom Mode

Classroom Mode należy pobrać z linku podanego powyżej [rys. 1]. Po pobraniu należy uruchomić instalator [rys. 6].



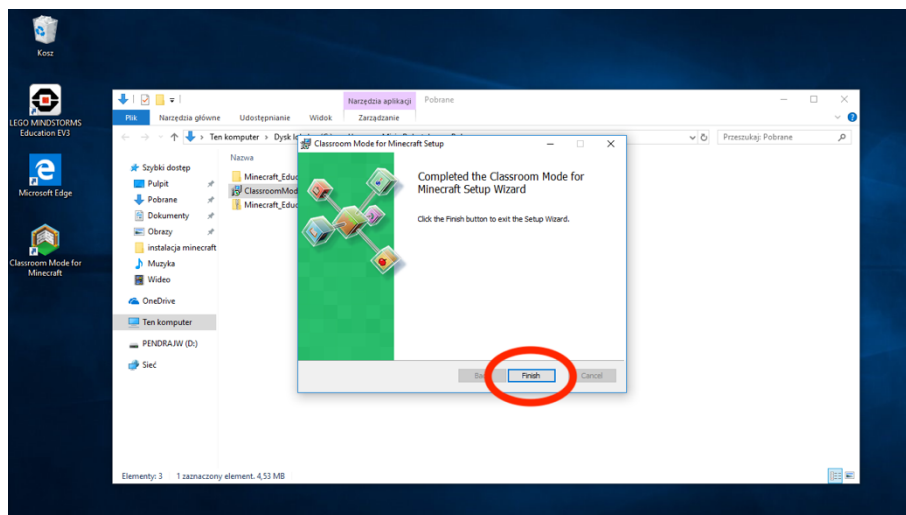
Rys. 6

W pierwszym oknie, należy kliknąć „Next” [rys. 7]. Przy oknie „Czy chcesz zezwolić tej aplikacji na wprowadzanie zmian na tym urządzeniu” należy kliknąć „Tak”.



Rys. 7

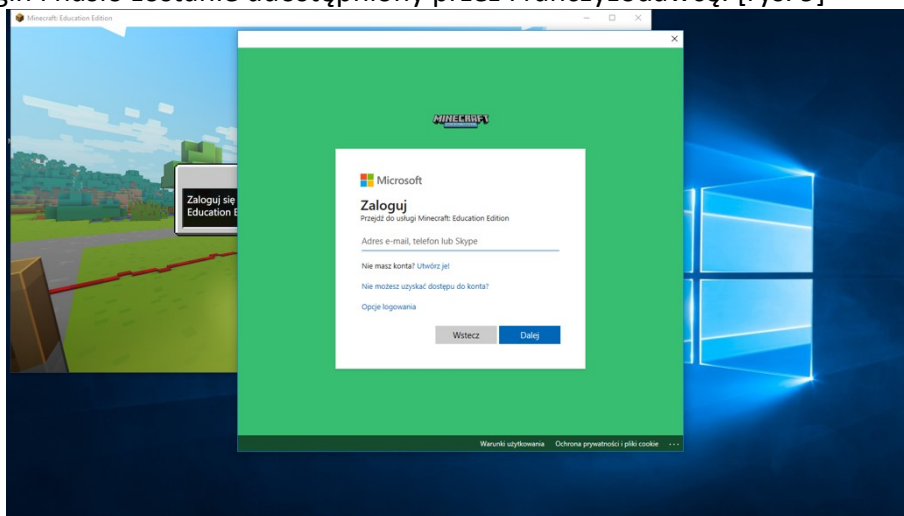
Po zakończeniu instalacji należy kliknąć „Finish” [rys. 8]. Instalator domyślnie tworzy skrót na pulpicie.



Rys. 8

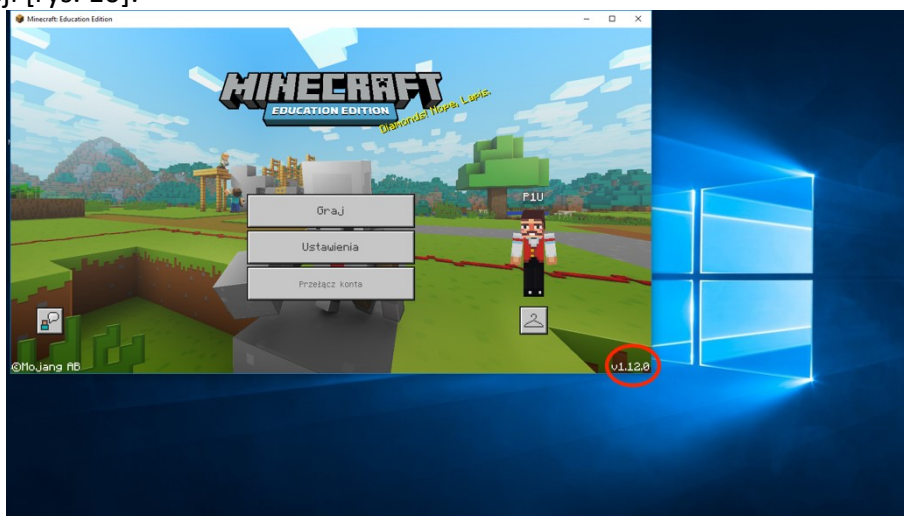
Uruchomienie serwera

Wszystkie komputery muszą być podłączone do jednego routera z dostępem do Internetu. (Najlepiej na wszystkich komputerach od razu) uruchomić aplikację Minecraft Education Edition. Login i hasło zostanie udostępniony przez Franczyzodawcę. [rys. 9]



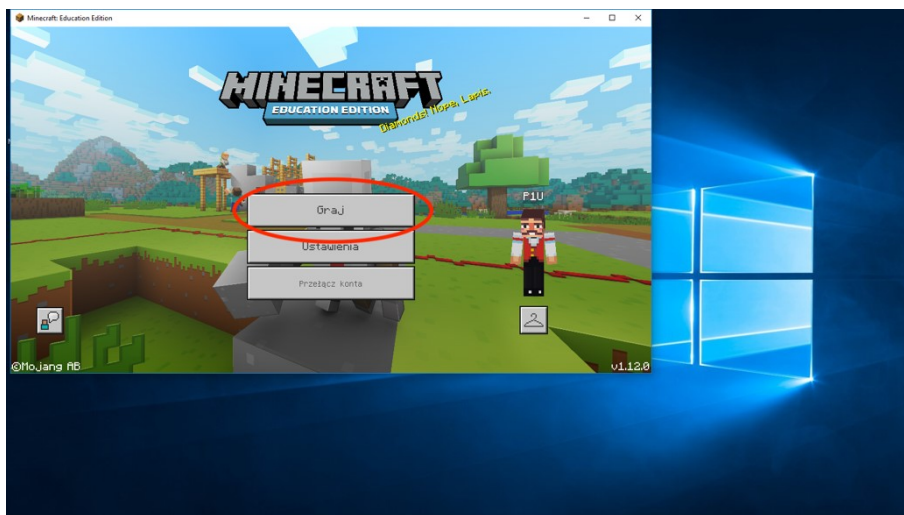
Rys. 9

Przed każdymi zajęciami należy sprawdzić, czy aplikacje na każdym z komputerów są w takiej samej wersji [rys. 10].



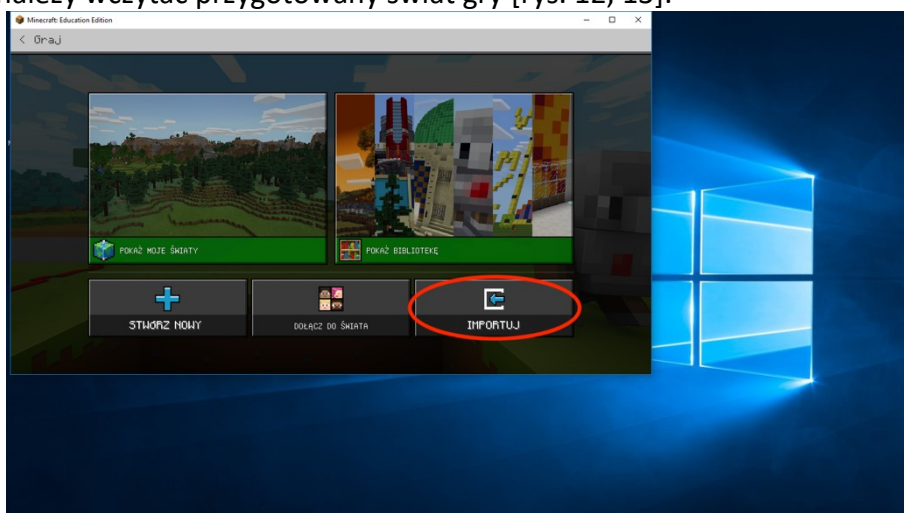
Rys. 10

Aby utworzyć grę, należy wybrać „Graj” z menu głównego [rys. 11].

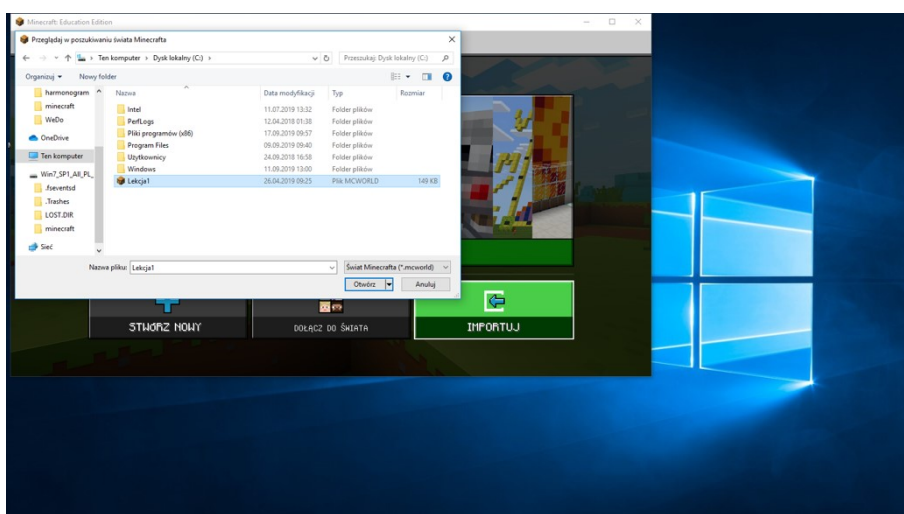


Rys. 11

Następnie należy wczytać przygotowany świat gry [rys. 12, 13].

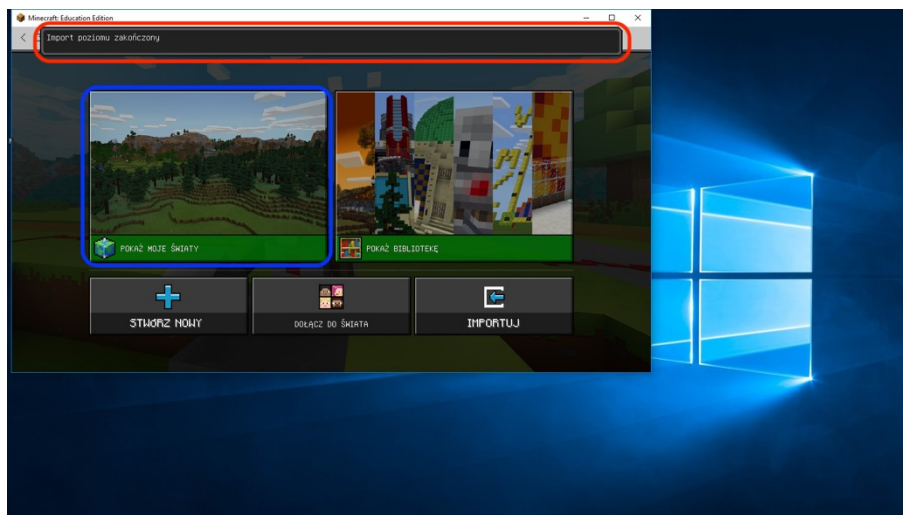


Rys. 12



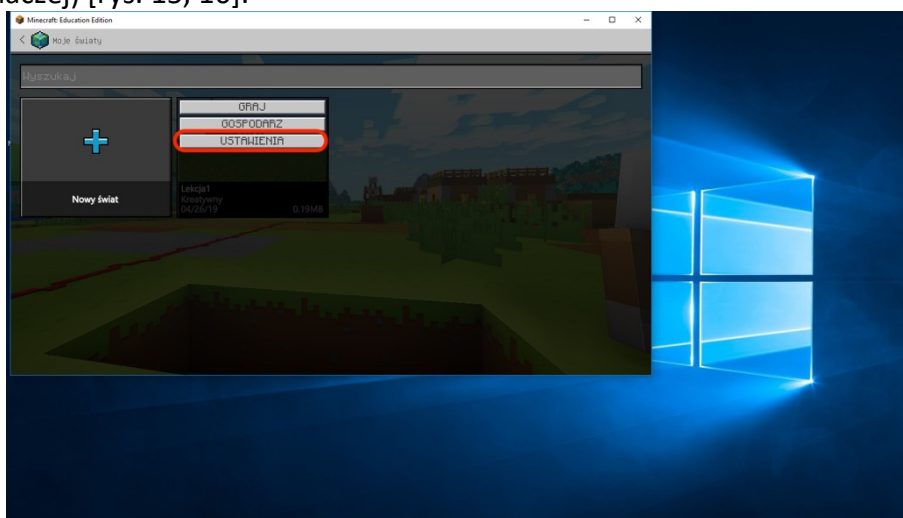
Rys. 13

Po prawidłowo zakończonym imporcie powinien pokazać się komunikat [rys. 13a]. Należy kliknąć „Pokaż moje światy” [rys. 13a].

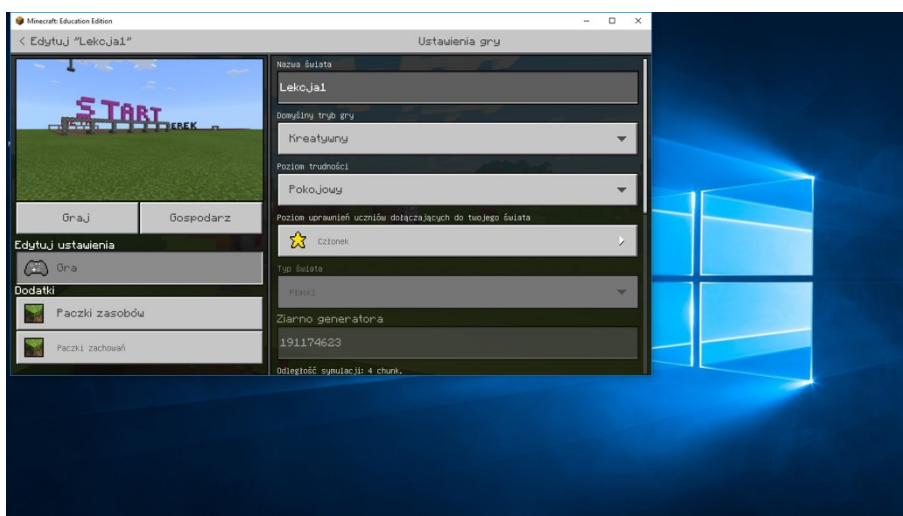


Rys. 14a

Kolejny krok to konfiguracja wczytanego świata [rys. 14] (chyba że w konspekcie lekcji napisano inaczej) [rys. 15, 16].

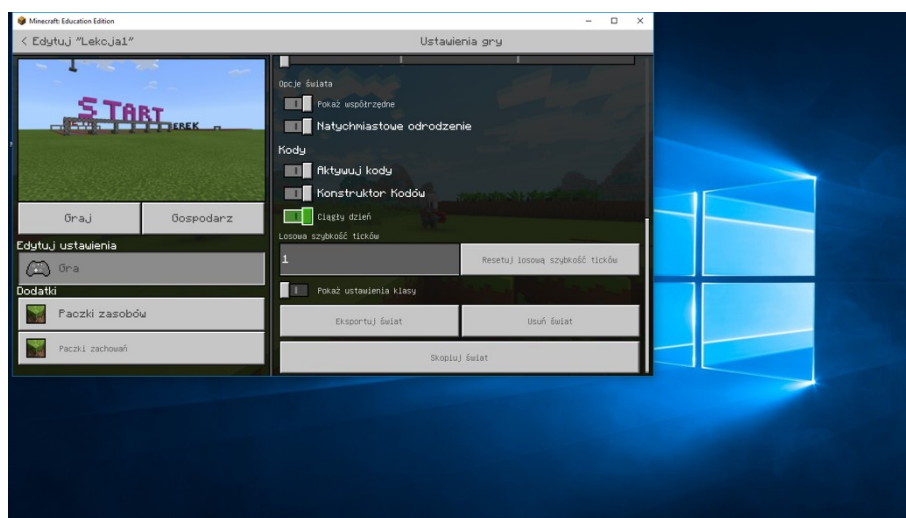


Rys. 15



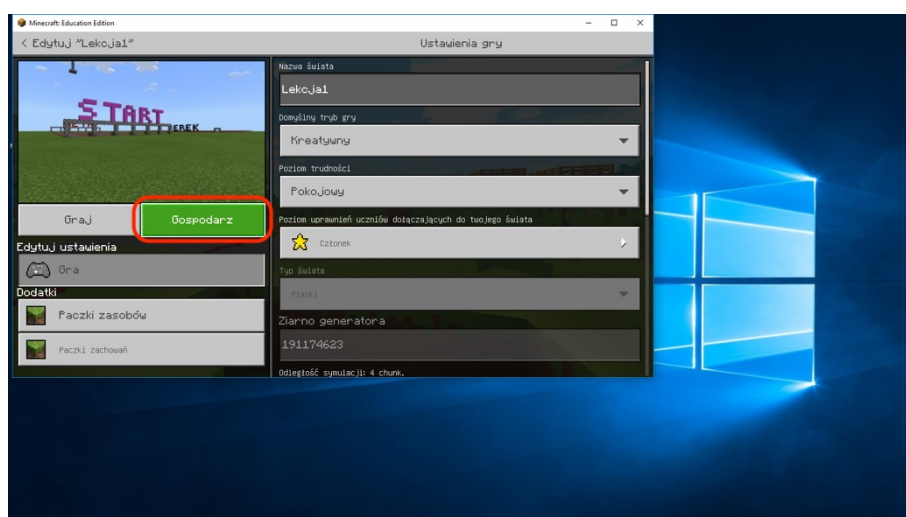
Rys. 16

Ustawienia są dostosowywane do potrzeb lekcji. Wszelkie wskazówki będą umieszczane w konspektach.



Rys. 17

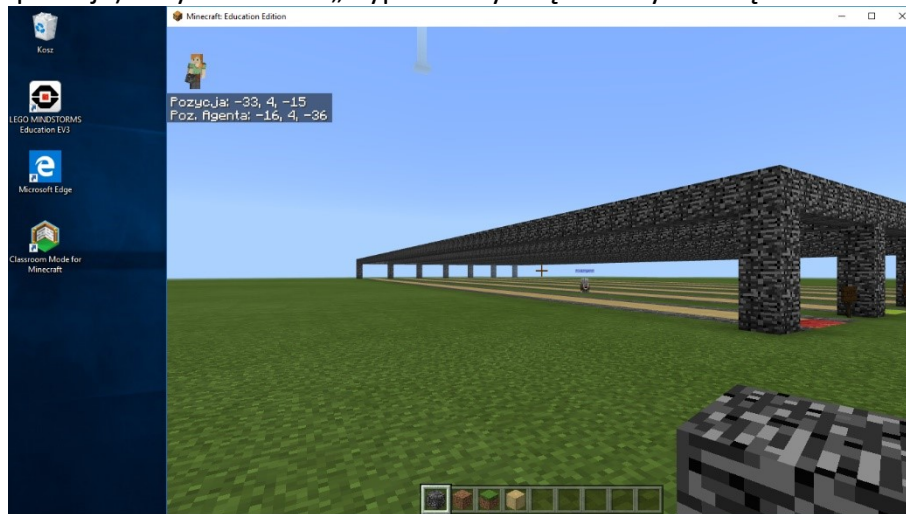
Aby rozpocząć grę w trybie wieloosobowym, należy wybrać „Gospodarz” [rys. 17].



Rys. 18

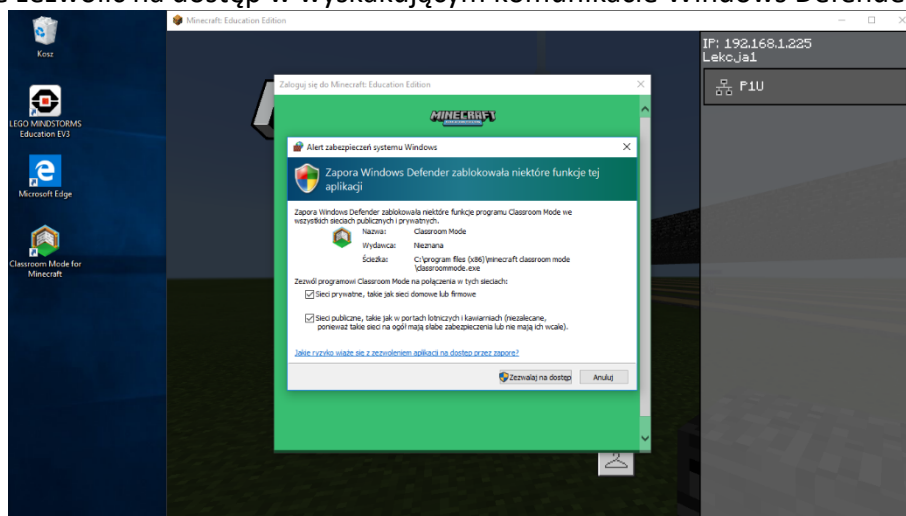
Uruchomienie dodatku Classroom Mode

Jeżeli gra została wczytana [rys. 18], należy włączyć dodatek Classroom Mode for Minecraft (oddzielna aplikacja). Aby Minecraft „wypuścić myszkę” należy wcisnąć klawisz Esc.



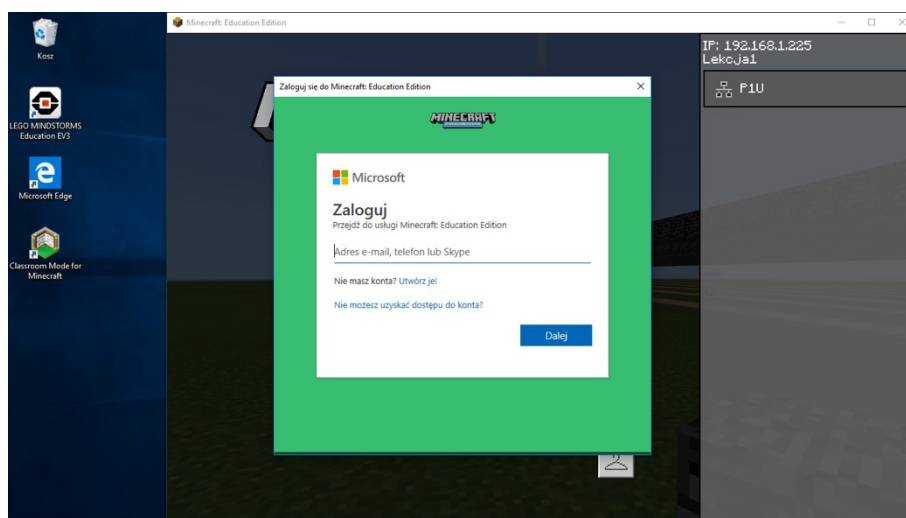
Rys. 19

Przy pierwszym uruchomieniu należy zaznaczyć opcję „Sieci prywatne, takie jak sieci domowe lub firmowe” oraz „Sieci publiczne, takie jak w portach lotniczych i kawiarniach...”, a następnie zezwolić na dostęp w wyskakującym komunikacie Windows Defender [rys. 19].



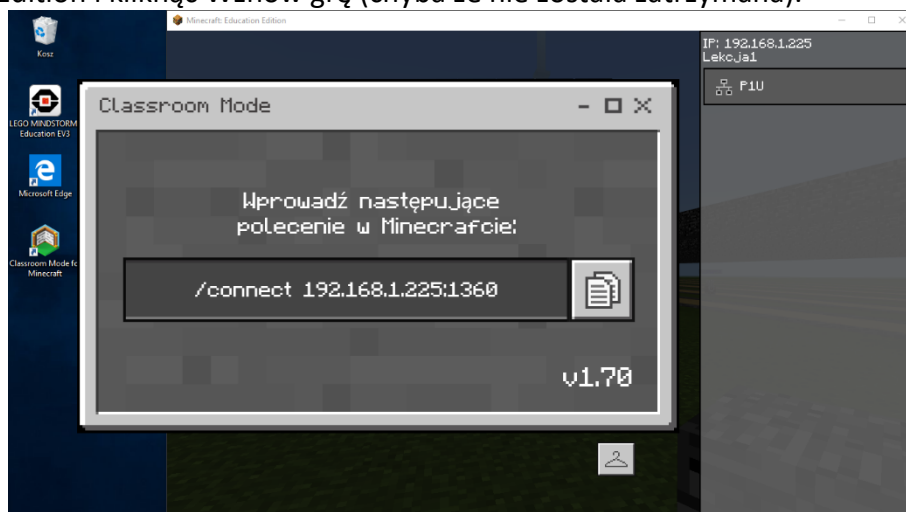
Rys. 20

W dodatku Classroom Mode należy zalogować się na to samo konto, na które zalogowany jest Instruktor [rys. 20].



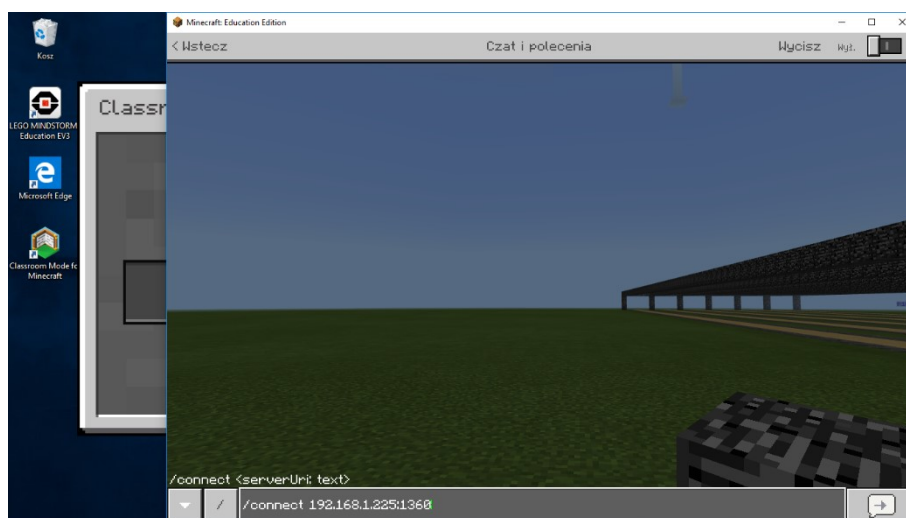
Rys. 21

Po zalogowaniu ukaze się okienko z poleceniem, dzięki któremu Classroom Mode połączy się z Minecraftem. Należy kliknąć w ikonę kopiowania [rys. 21]. i powrócić do Gry Minecraft Education Edition i kliknąć Wznów grę (chyba że nie została zatrzymana).



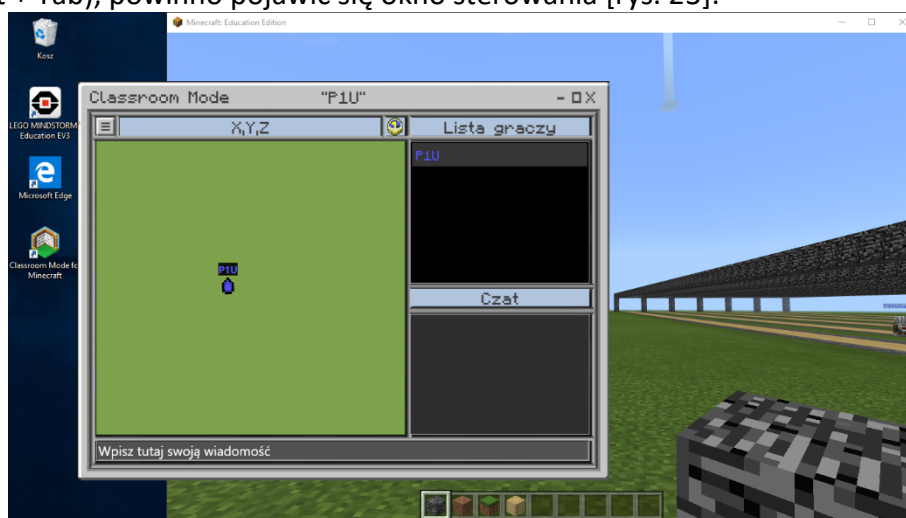
Rys. 22

Ostatni krok, to włączenie czatu (T) i wklejenie kodu (ctrl + V) [rys. 22]. Po zatwierdzeniu (Enter) w lewym górnym rogu powinien pojawić się komunikat „Nawiązano połączenie z serwerem ws://<adres.IP>”



Rys. 23

Po powrocie do Classroom Mode (pomiędzy aplikacjami można przełączać się kombinacją klawiszy alt + Tab), powinno pojawić się okno sterowania [rys. 24].



Rys. 24

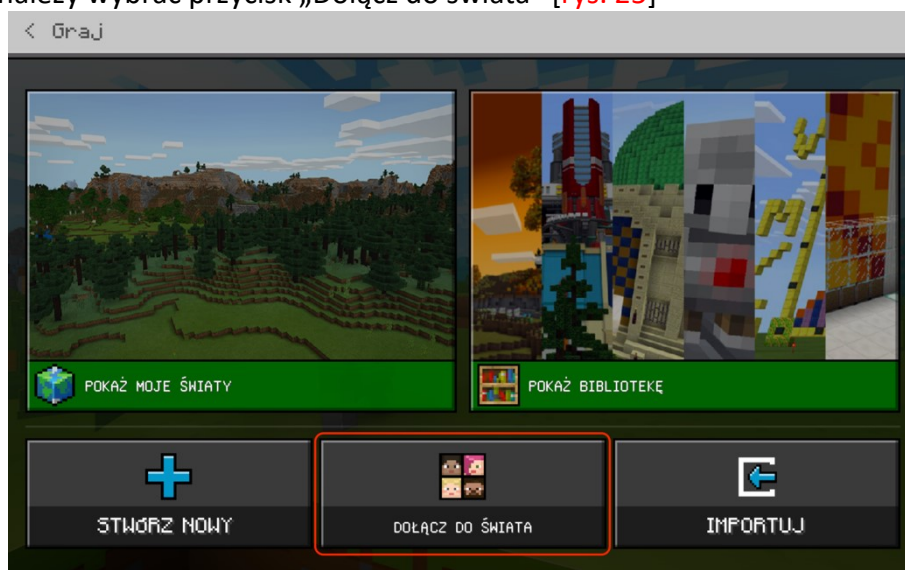
Dołączenie do serwera

Po uruchomieniu aplikacji Minecraft na innym komputerze (musi być w tej samej sieci WiFi), należy kliknąć „Graj” [rys. 24].



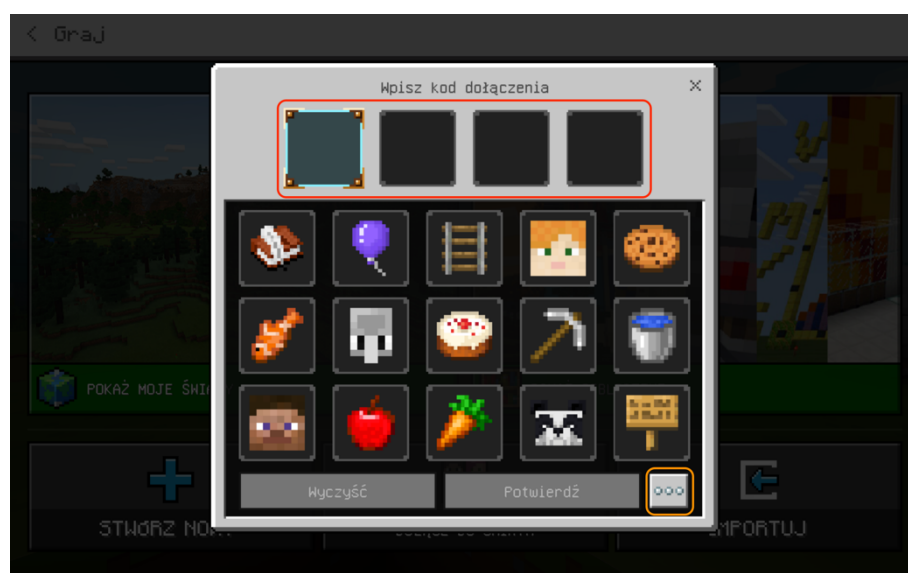
Rys. 25

Następnie należy wybrać przycisk „Dołącz do świata” [rys. 25]



Rys. 26

W okienku należy wpisać kod [rys. 25a] wyświetlany po kliknięciu przycisku „ESC” na komputerze Gospodarza. Jeżeli połączenie z jakiegoś powodu nie może zostać nawiązane, należy kliknąć wielokropek [rys. 25a] i wpisać adres ręcznie.



Rys. 27a

Sterowanie w grze

Przemieszczanie się:

- W – do przodu,
- S – do tyłu,
- A – w lewą,
- D – w prawą,
- Obracanie – mysz bez wciśniętego przycisku.
- Spacja – skok
- Shift – skradanie się
- Szybkie, dwukrotne przyciśnięcie W – bieg lub płynięcie,
- W + ctrl – bieg lub płynięcie,
- Szybkie, dwukrotne przyciśnięcie Spacji – latanie (tylko w trybie kreatywnym)
(przyciskane w czasie lotu):
 - Spacja – wznoszenie się,
 - Shift – opadanie,
 - Szybkie, dwukrotne przyciśnięcie Spacji – zakończenie latania

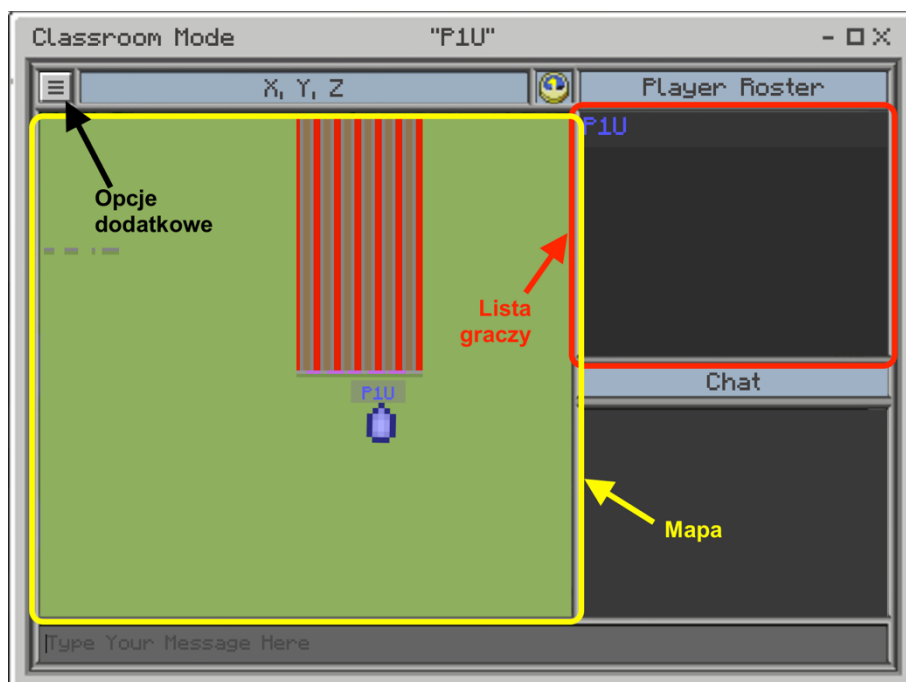
Interakcja:

- Lewy przycisk myszy – kopanie (dosłownie, kopanie w ziemi) lub uderzanie
- Prawy przycisk myszy – używanie przedmiotu (np. stawianie bloczków, otwieranie drzwi)
- Q – upuszczenie przedmiotu
- 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 – wybranie przedmiotu widocznego w „podręcznym ekwipunku” [rys. 25],



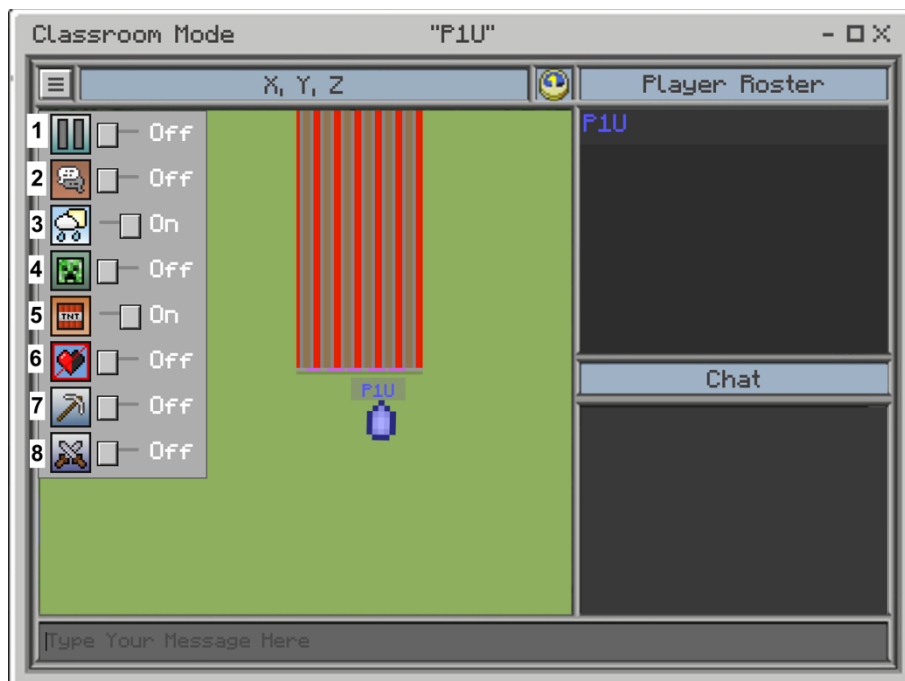
Rys. 28

Obsługa Classroom Mode



Główne zadanie dodatku Classroom Mode, to sterowanie przebiegiem rozgrywki. Po kliknięciu w opcje dodatkowe, dostępna jest następująca lista opcji:

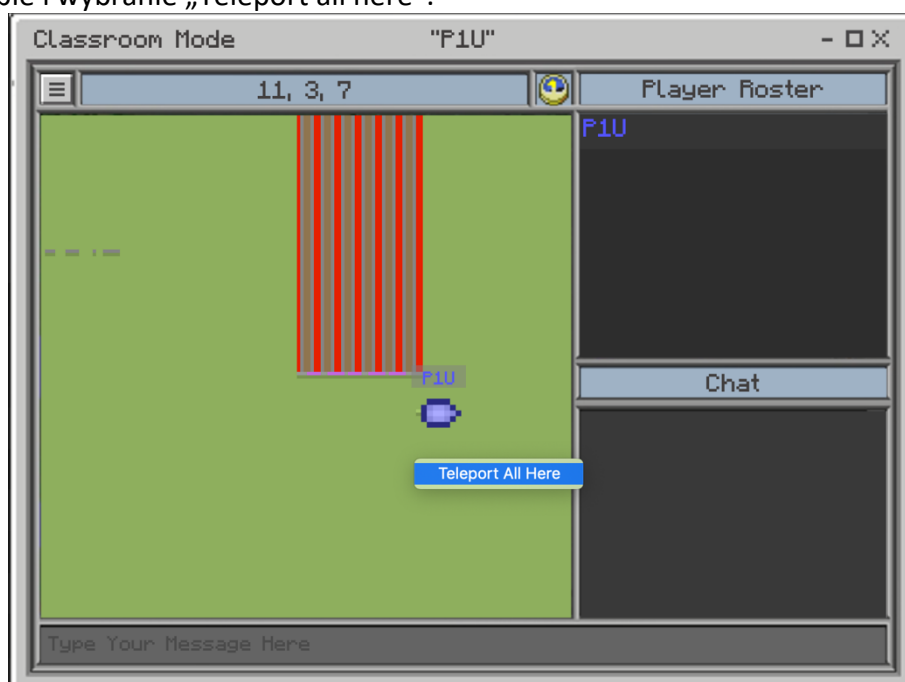
Nr	Nazwa	Działanie, gdy „on”	Działanie, gdy „off”
1	Wstrzymanie gry	Wstrzymana gra	Gra toczy się normalnie
2	Wyłączenie czatu	Czat jest nieaktywny	Czat jest aktywny
3	Idealna pogoda	Cały czas świeci słońce	Możliwe opady, zachmurzenie
4	Moby i zwierzęta	Po mapie chodzą zwierzęta i potwory	Zwierzęta i potwory są nieaktywne
5	Destrukcyjne materiały	Można używać TNT	Nie da się używać np. TNT
6	Uszkodzenia gracza	W trybie „przetrwanie” traci się życie	W trybie „przetrwanie” nie traci się życia
7	Modyfikacje świata	Nie da się stawiać ani niszczyć bloków	Można stawiać nowe i niszczyć istniejące bloki
8	Obrażenia w walce	Gracze mogą walczyć i zabijać się wzajemnie	Gracze nie mogą walczyć



Przenoszenie graczy

Są dwa sposoby przenoszenia graczy na mapie.

1. Można przenieść wszystkich na raz, poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na mapie i wybranie „Teleport all here”.



2. Można przenieść jednego gracza. W tym celu, należy kliknąć i przytrzymać nazwę gracza na liście graczy (Player Roster), a następnie przesunąć w dowolne miejsce na mapie.

Komendy:

Komendy wpisuje się w oknie czatu gry, czyli po przyciśnięciu klawisza „T”

1. Usunięcie wszystkich agentów
/remove @v

2. Wypełnienie przestrzeni blokami

```
/fill <współrzędne początku wypełnienia> <współrzędne  
końca wypełnienia> <materiał wypełnienia>
```

współrzędne podawane są w formie x y z, i są widoczne w lewym górnym rogu podczas gry; x i z to współrzędne odpowiadające za długość i szerokość, zaś y to wysokość,

przykład:

```
/fill 10 4 10 20 5 20 air
```

3. Zabicie wszystkich mobów

```
/kill @e[type=!minecraft:player]
```

4. Nadanie uprawnień

```
/ability <selektor> <uprawnienie> <true/false>
```

Gdzie:

- <selektor>:
 - Nazwa gracza, np.: P1U1,
 - @a – wszyscy gracze,
 - @c – „Mój agent”,
 - @e – wszystkie obiekty,
 - @p – najbliższy gracz,
 - @r – losowy gracz,
 - @s – Ty,
- <uprawnienie>:
 - mayfly – możliwość latania
 - mute – brak możliwości używania czatu
 - worldbuilder – uprawnienie pozwalające na edycję wszystkich bloków (nawet tych nieedytowalnych)
- <true/false>
 - true – prawda
 - false – fałsz

Przykład: nadanie uprawnień worldbuildera dla Instruktora:

```
/ability @s worldbuilder true
```

Przykład odebranie uprawnień latania dla wszystkich graczy poza Instruktorem (należy użyć dwóch komend):

```
/ability @a mayfly false  
/ability @s mayfly true
```

Uprawnienie operatora. Wadą Minecrafta jest brak możliwości używania niektórych (a raczej większości) opcji programowania bez posiadania uprawnień operatora. Nadanie ich wiąże się z ryzykiem, że pozostali uczestnicy gry mogą pełnoprawnie sterować przebiegiem rozgrywki za pomocą komend (na przykład teleportacja gracza). Jednak jest to niezbędne do poprawnego działania konstruktora kodów. Aby nadać takie uprawnienia wszystkim, należy w czacie wpisać:

```
/op @a
```

Wyłączenie możliwości latania wszystkim oprócz nauczyciela

```
/ability @a[name=!<twojanazwa>] mayfly false
```

Gdzie <twojanazwa> to nazwa gracza. Najłatwiej sprawdzić ją wciskając klawisz ESC w zwykłym trybie gry



Czyli w tym przypadku komenda będzie wyglądać następująco:

```
/ability @a[name=!P1U] mayfly false
```

Uwaga!

Należy zwrócić szczególną uwagę na to, aby nie odebrać sobie uprawnień operatora, czyli nie wpisać komendy `/deop @a`. Odebranie sobie uprawnień operatora skutkuje brakiem możliwości używania komend oraz dodatku Classroom Mode.