

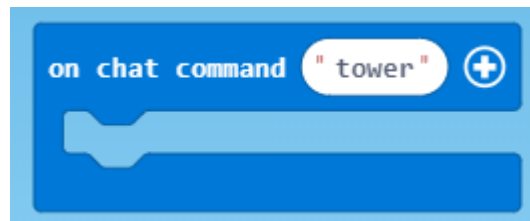


## Agent Tower



### Paso 1

- Encuentra el bloque **on chat command** y colócalo en el espacio de trabajo.
- Cambia el nombre haciendo clic en “**jump**” y cámbialo por “**tower**”.



### Paso 2

- Lleva el agente al jugador cuando se escriba “**tower**” en el chat del juego.
- Utiliza el bloque **agent teleport to player** y colócalo dentro del chat.





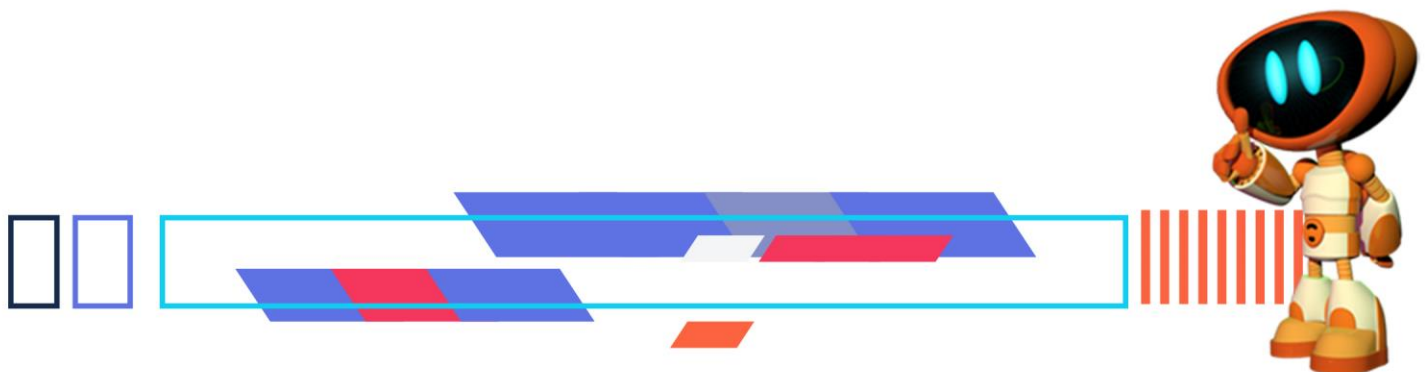
### Paso 3

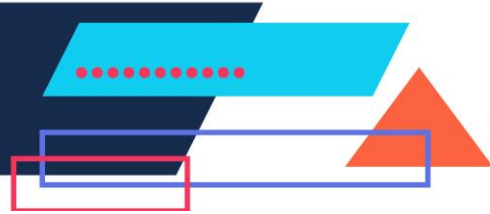
- Agrega el bloque **agent move** para mover al agente hacia delante 2 bloques.



### Paso 4

- Agrega el bloque **agent** y haga que el agente coloque un bloque cuando se mueva
- Configura el agente con **place on move** para colocar un bloque de su espacio de inventario activo cada vez que se mueva.





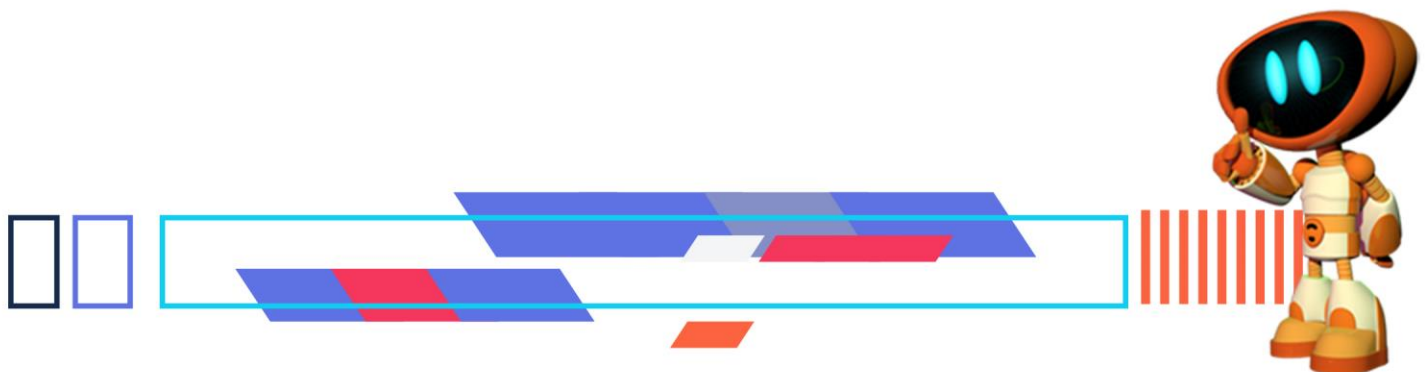
## Paso 5

- Agrega el bloque **agent** y configúralo para: “si el agente no puede moverse debido a un obstáculo, destruirá el obstáculo antes de moverse”.
- Utiliza **destroy Obstacle**



## Paso 6

- Agrega el bloque **agent set block or item** para colocar 4 bloques *Chiseled Sandstone* en la ranura 1





```

on chat command "tower"
  agent teleport to player
  agent move forward by 2
  agent place on move true
  agent destroy obstacles true
  agent set block or item [block icon] count 40 in slot 1
  
```

## Paso 7

- Agrega el bloque **repeat** de tal manera que permita al agente colocar bloques, y luego girar a la izquierda para lograr crear un cuadrado.
- Recuerda que el cuadrado tiene 4 lados.

```

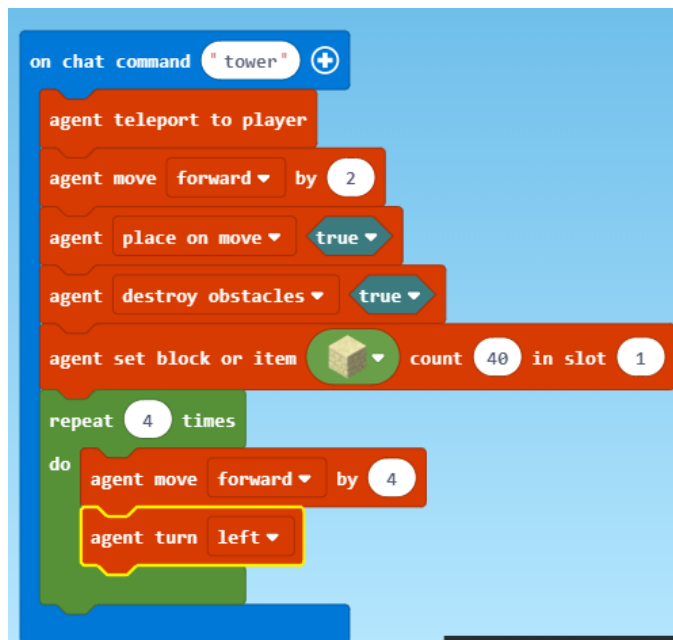
on chat command "tower"
  agent teleport to player
  agent move forward by 2
  agent place on move true
  agent destroy obstacles true
  agent set block or item [block icon] count 40 in slot 1
  repeat 4 times
    do
      
```





## Paso 8

- Agrega los bloques **agent move** para colocar los 4 bloques de un lado del cuadrado, y el bloque **agent turn** para girar y construir los siguientes lados.



## Paso 9

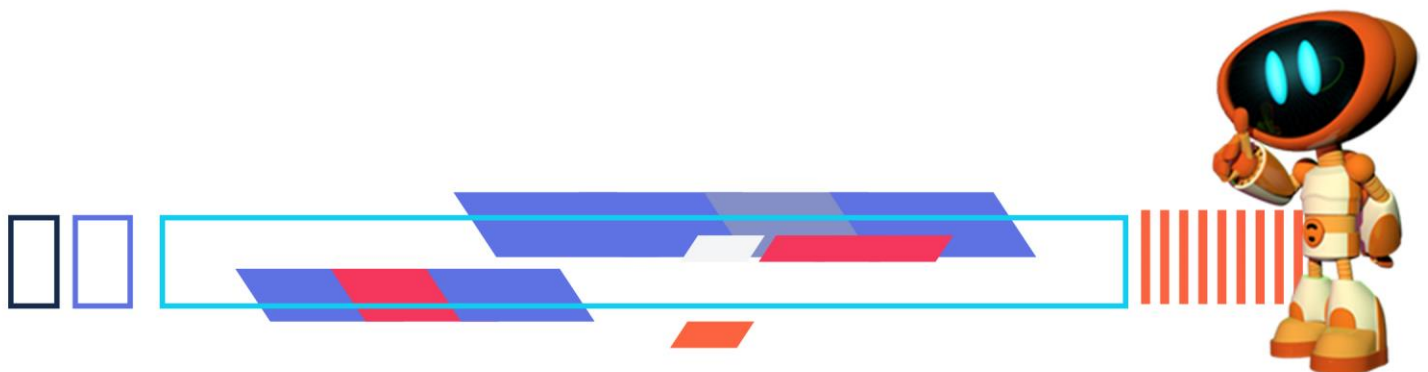
- Al terminar de construir el cuadrado necesitamos que el agente se suba un nivel para poder seguir construyendo hacia arriba.
- Agrega fuera del bloque **repeat** el bloque **agent move up** para que cada que se construya un cuadro suba un nivel.





```

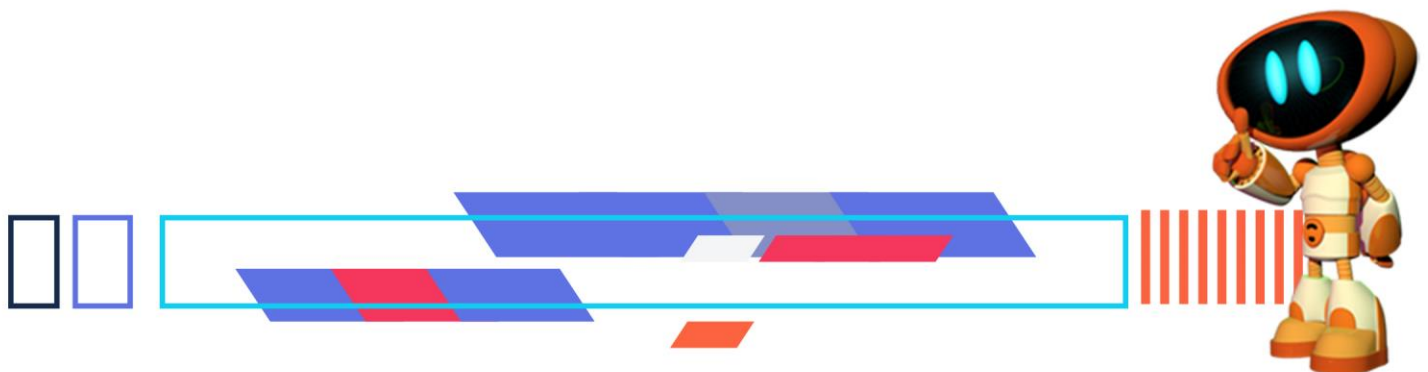
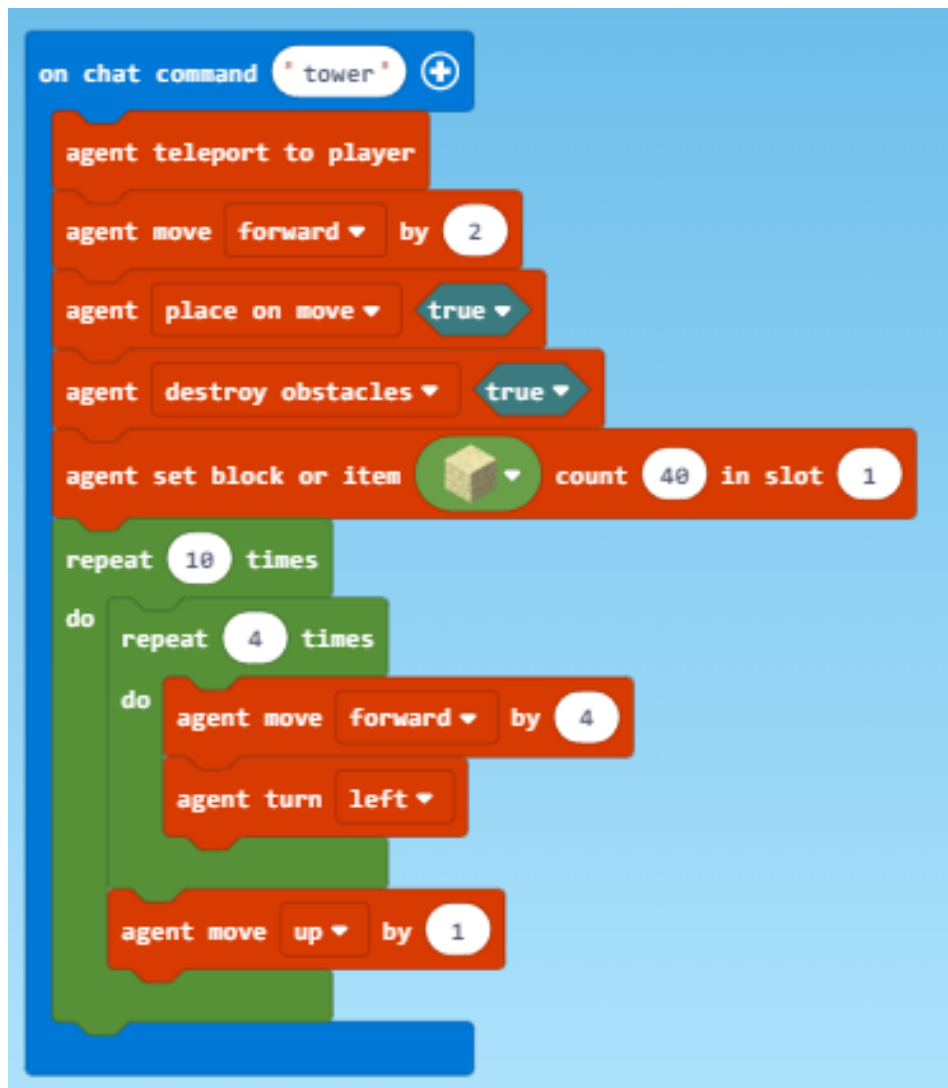
on chat command "tower" +
  agent teleport to player
  agent move forward by 2
  agent place on move true
  agent destroy obstacles true
  agent set block or item cube count 40 in slot 1
  repeat 4 times
  do
    agent move forward by 4
    agent turn left
  agent move up by 1
  
```





## Paso 10

- Ahora queremos que se construya la torre con una altura de 10 niveles, coloca un bloque **repeat** con 10 repeticiones y agrega el ciclo **repeat** creado anteriormente dentro de este ciclo.





## Paso 11

- ¡Ya terminaste! Entra al juego y crea tu torre.
- Si recibes algún mensaje como el siguiente “Al agente no le quedan bloques para colocar en esta ranura” tendrás que hacer un ajuste en tus bloques.
- Mueve el bloque **agent set block or item** dentro del ciclo para que cada vez que se construya un cuadrado se carguen los bloques que se colocaran.

