

CLASE 3

Programación Senior – **9 a 13 años**

Programación, creatividad y trabajo en
equipo con Minecraft

Profe: Yalile E. Robin



REPASAMOS LA CLASE 2

¿QUÉ ES LA PROGRAMACIÓN?

- Hablemos:

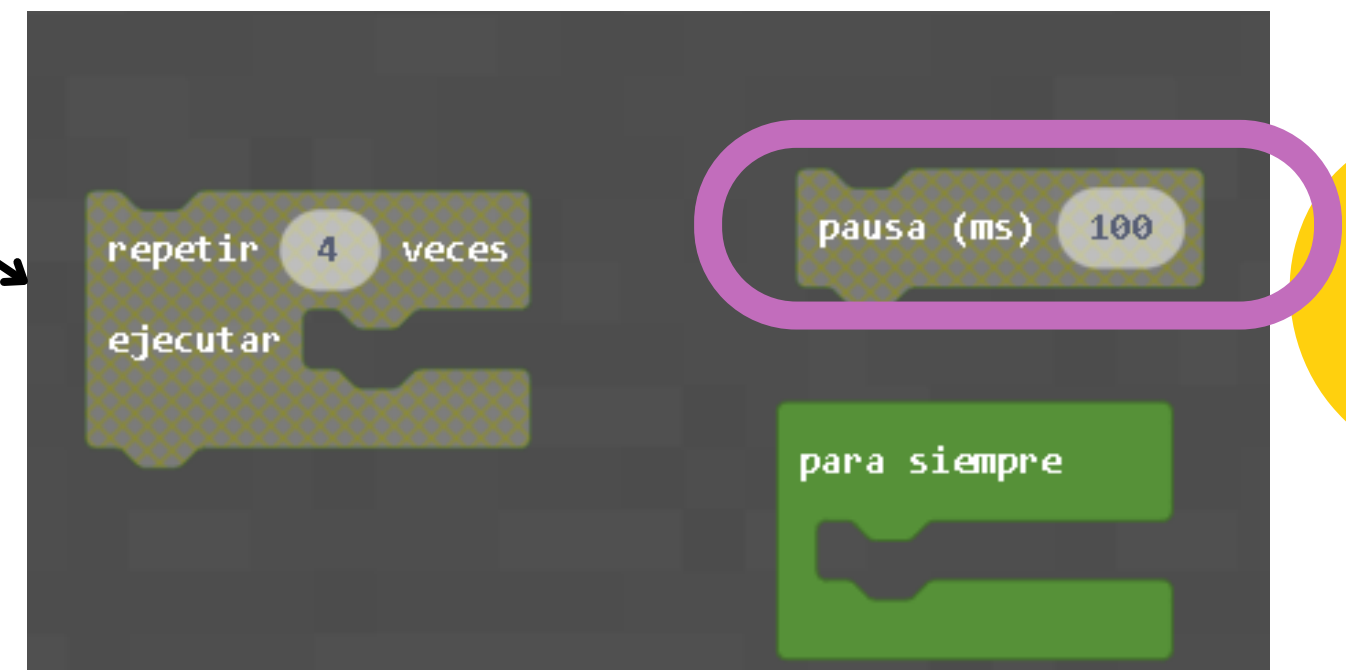
¿QUÉ ES UN BUCLE?

¿QUÉ ES UN EVENTO?

```
def parseInputToLanguageModel(inputString, inputLanguage, context):  
    if inputLanguage is None or not self.model:  
        raise Exception("AI language model load failed")  
    self.model.generateLLMOutput(parsedInput, context)  
    self.setLLMContext(context) # Put new context in the model  
    return self.model.getInput()
```

¿QUÉ ES UN BUCLE?

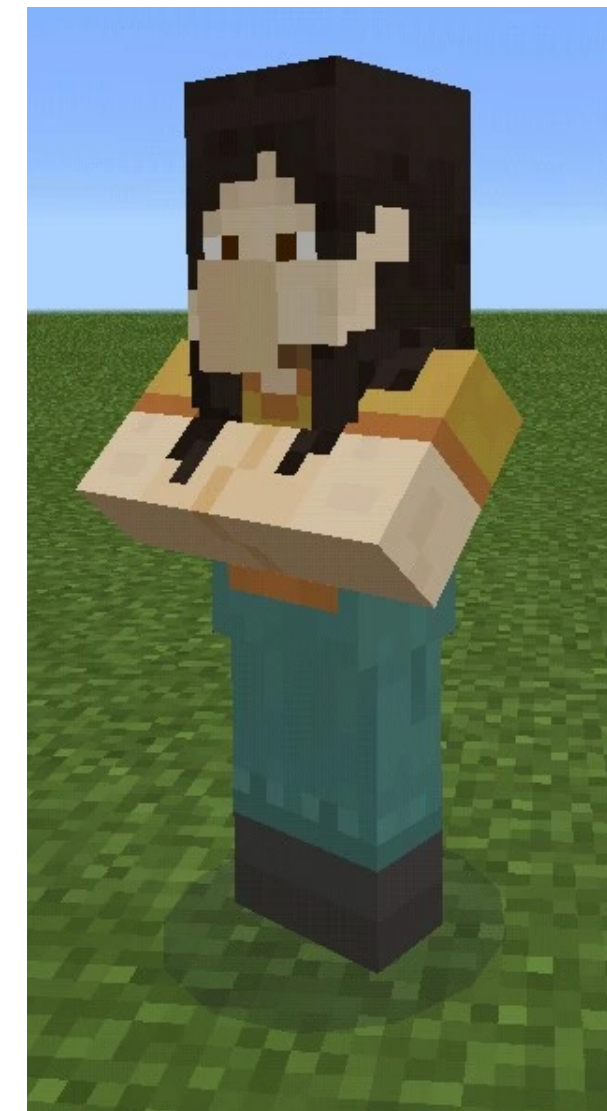
¿QUÉ ES UN EVENTO?



MES 1: ¿QUÉ PROYECTO VAMOS A TRABAJAR?

“MI MUNDO INICIAL”

Hoy trabajaremos con
1-Comandos.
2- NPC



MES 1: COMENZAMOS "MI MUNDO INICIAL"

1. PRIMEROS DESAFÍOS DEL DÍA: COMANDO GIVE
LOGRAR OBTENER ITEMS CON EL EVENTO GIVE.

DEBEMOS UTILIZAR:

- /wp : permisos.
- /give @p npc_spawn_egg
- Crear un nombre y elegir el diseño del NPC.
- COLOCAR DIALOGOS PARA CREAR UNA NARRACIÓN DEL MUNDO.

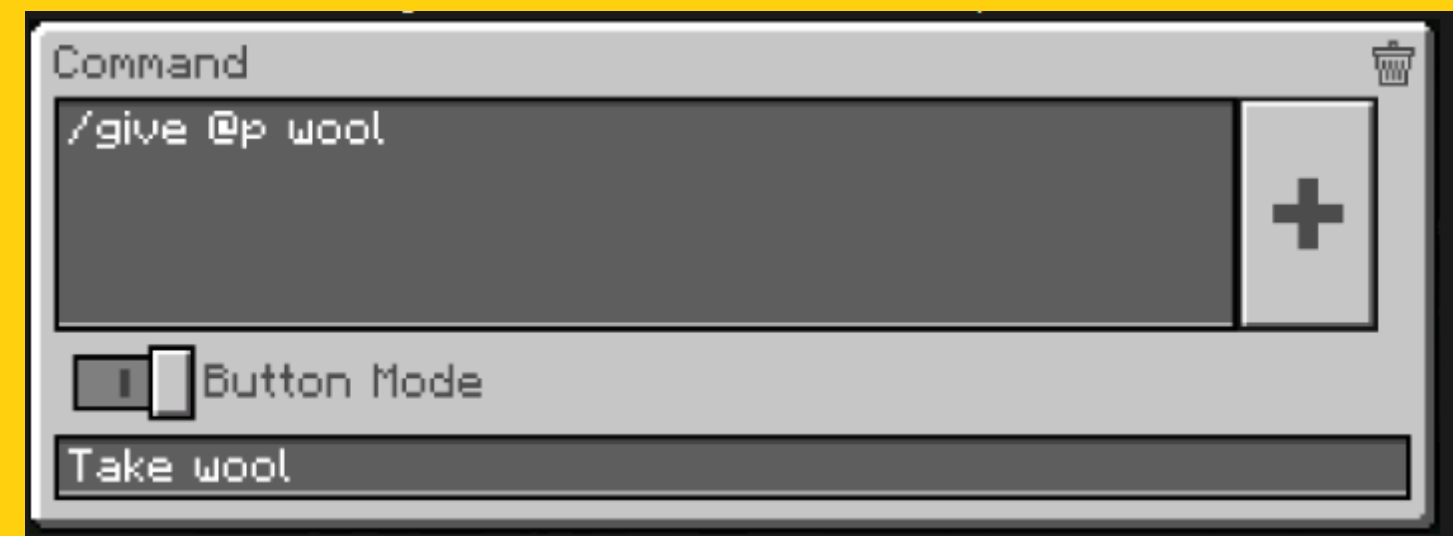
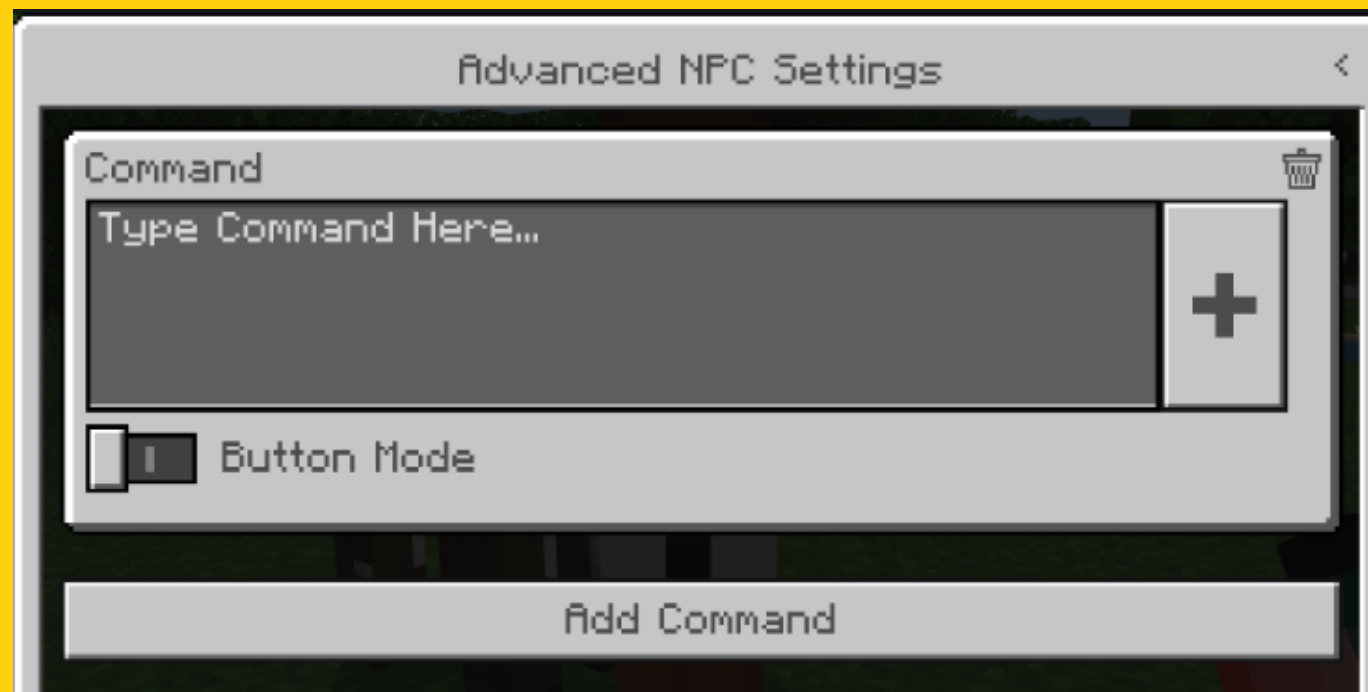


MES 1: COMENZAMOS "MI MUNDO INICIAL"

PRIMEROS DESAFÍOS DEL DÍA: COMANDO GIVE
1. LOGRAR OBTENER ITEMS CON EL EVENTO GIVE.

DEBEMOS UTILIZAR:

- Crear comandos para obtener con NPC.



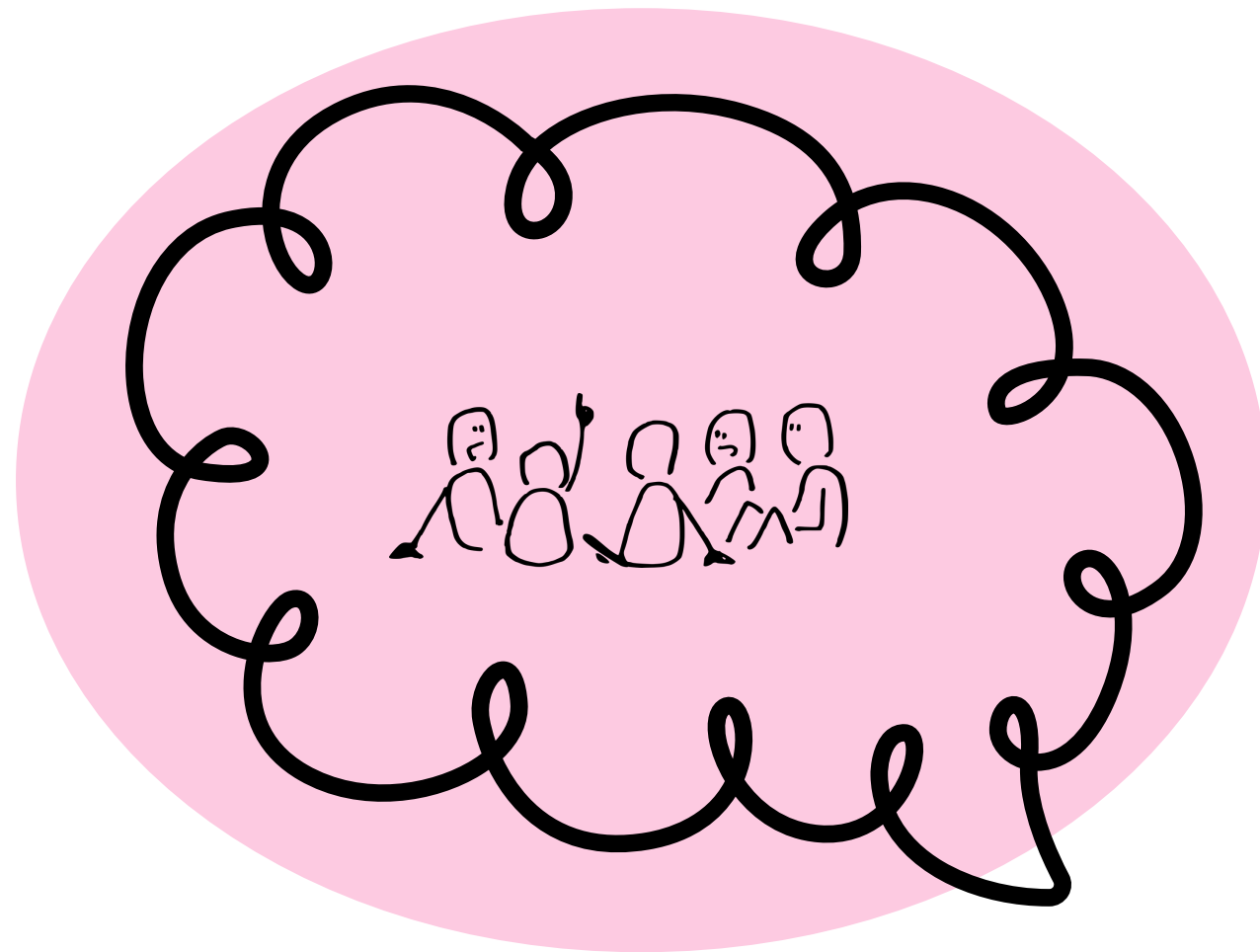
DESAFÍO CONSTRUCCIÓN

**CONSTRUIR EN EQUIPO
LAS ZONAS DONDE VAN
A VIVIR DIFERENTES
ANIMALES.**

**CREAR UNA ZONA
DE INICIO-
LOBBY**



PREGUNTAS





**MUCHAS GRACIAS. NOS
VEMOS EN LA CLASE 4**