

CLASE 4

Programación Senior – **9 a 13 años**

Programación, creatividad y trabajo en
equipo con Minecraft

Profe: Yalile E. Robin



REPASAMOS LA CLASE 3

¿QUÉ ES LA PROGRAMACIÓN?

- NPC: En los videojuegos, NPC significa "Non-Playable Character" (Personaje No Jugable). Son personajes que no son controlados por el jugador, sino por la computadora o el juego

```
def parseInput(self, inputString, inputLanguage, context):  
    """Parse input string to language model input"""  
    if inputLanguage is None or not self.model:  
        raise Exception("AI language model load failed")  
    return self.model.parseInput(inputString, inputLanguage, context)  
  
def generateLLMOutput(self, parsedInput, context):  
    """Generate LLM output from parsed input"""  
    if self.model is None or self.model.language != inputLanguage:  
        self.model = self.loadAILanguageModelFromDatabase(inputLanguage)  
    if self.model is None or not self.runModelSelf(parsedInput, context):  
        raise Exception("AI language model load failed")  
    return self.model.generateLLMOutput(parsedInput, context)
```

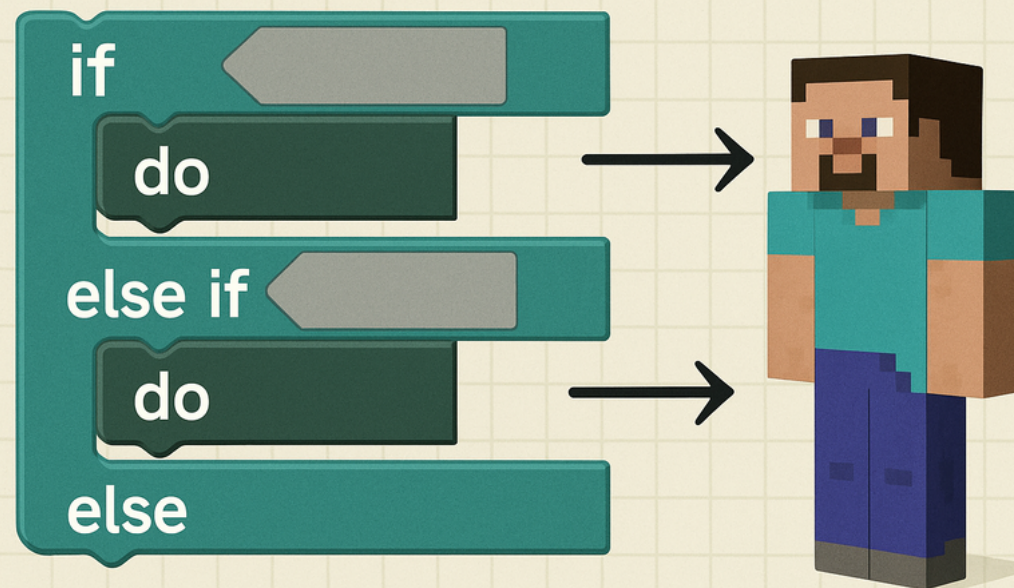
PROGRAMACIÓN DEL DÍA: CONDICIONALES.



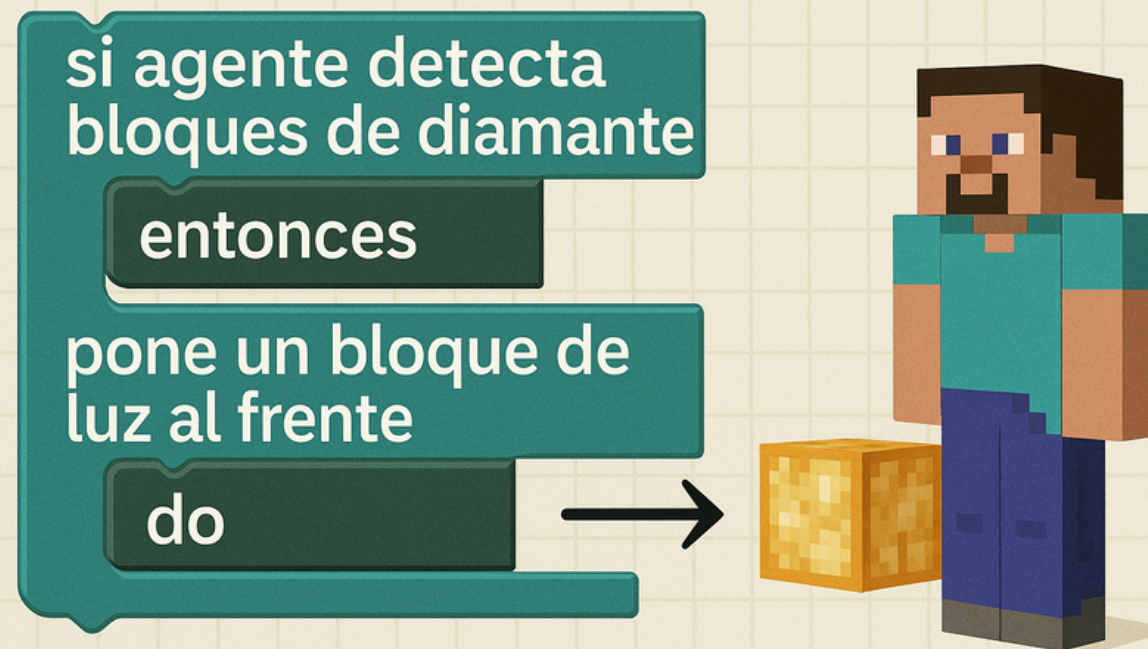
IDENTIFICAMOS QUÉ ES
UNA CONDICIÓN USADA
EN BUCLES Y CON
EVENTO DE BANDERA
VERDE.

CONDICION TRABAJADA EN EL MUNDO DE MINECRAFT.

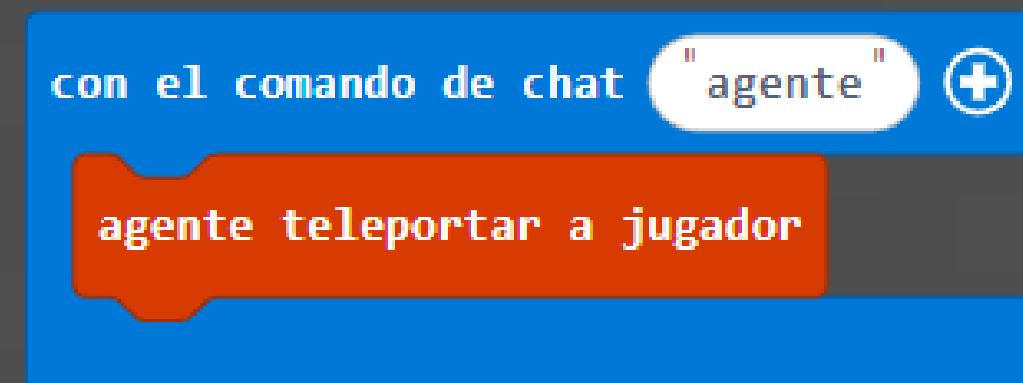
CONDITIONS



CONDICIONES

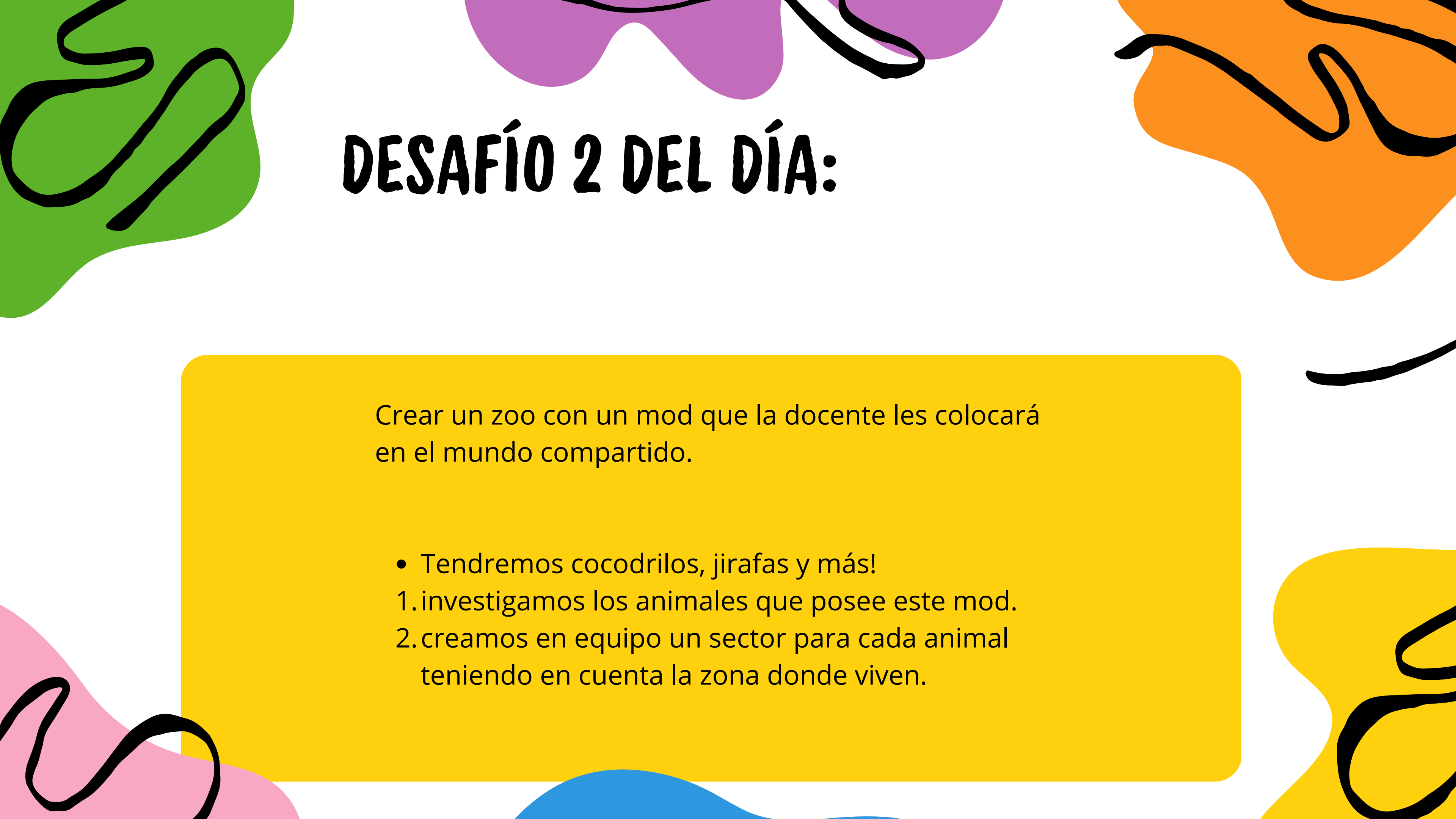


CONDICIÓN QUE VAMOS A TRABAJAR



**OTRO EJEMPLO
CONDICION
TRABAJADA EN EL
MUNDO DE
MINECRAFT.**



The background features several large, colorful abstract shapes: a green one in the top-left, a purple one at the top-center, an orange one in the top-right, a pink one in the bottom-left, and a blue one at the bottom-center. Black, thick, hand-drawn outlines are scattered across the page, some resembling stylized faces or abstract patterns.

DESAFÍO 2 DEL DÍA:

Crear un zoo con un mod que la docente les colocará en el mundo compartido.

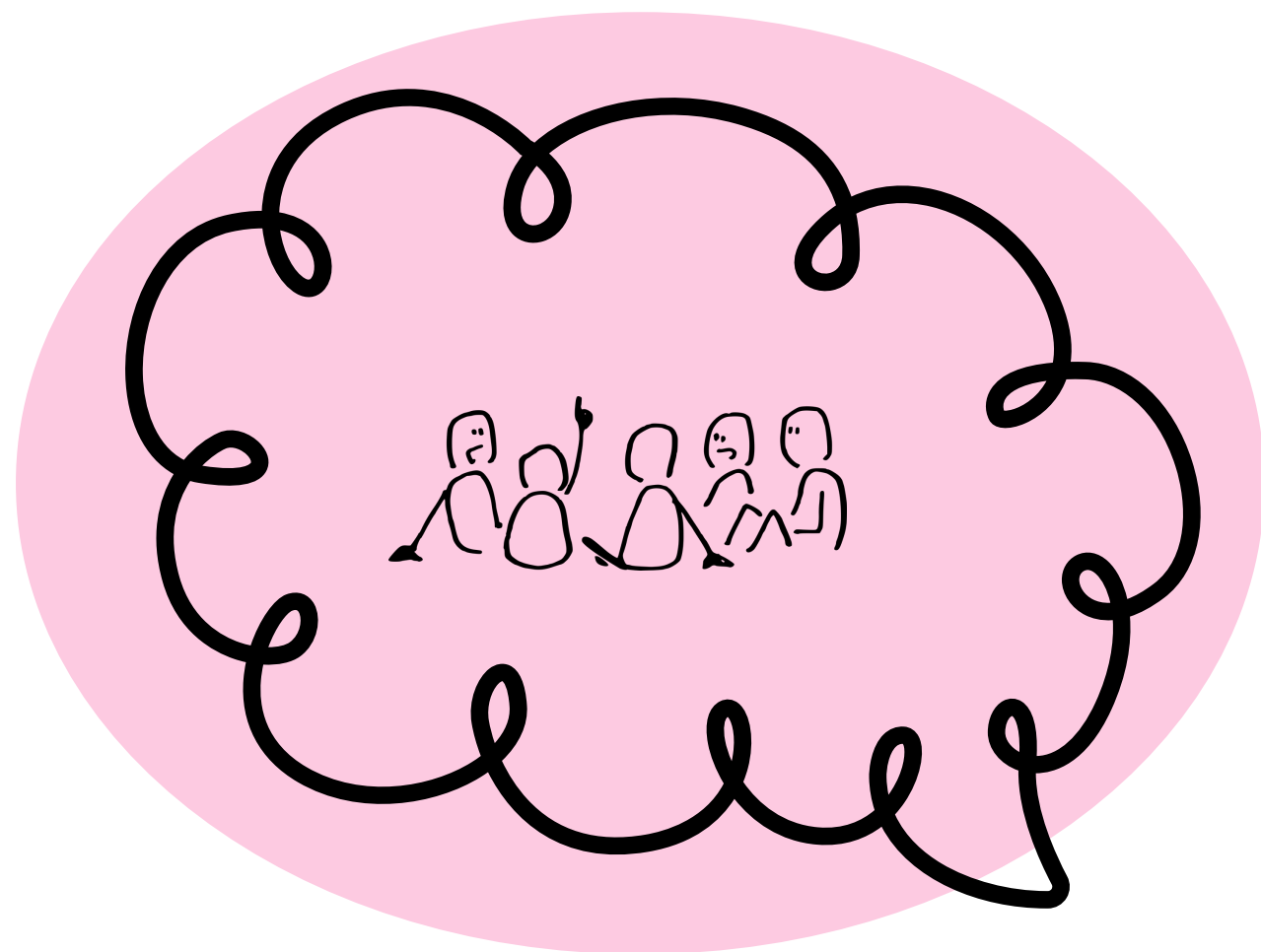
- Tendremos cocodrilos, jirafas y más!
 - 1.investigamos los animales que posee este mod.
 - 2.creamos en equipo un sector para cada animal teniendo en cuenta la zona donde viven.

DESAFÍO 3 DEL DÍA:

Creamos un Bloque de comandos para matar si hay un exceso de animales en el mundo:

- conseguimos el bloque de comandos:
/give @p command_block
- /kill @e

PREGUNTAS





**MUCHAS GRACIAS. NOS
VEMOS EN LA CLASE 3**