

# CLASE 2

Programación Senior – **9 a 13 años**

Programación, creatividad y trabajo en  
equipo con Minecraft

Profe: Yalile E. Robin



# REPASAMOS LA CLASE 1

## ¿QUÉ ES LA PROGRAMACIÓN?

- Hablemos:
- ¿Qué piensan que es la programación?
- ¿Para que nos sirve?
- ¿Alguna vez programaron?
- ¿Qué es un lenguaje de programación?

```
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.model = self.loadAILanguageModelFromDatabase(inputString, inputLanguage, context)  
    if self.model is None or self.model.language != inputLanguage:  
        raise Exception("AI language model load failed")  
    self.setLLMContext(context) # Put new context in the model  
    return self.model.getInput()
```

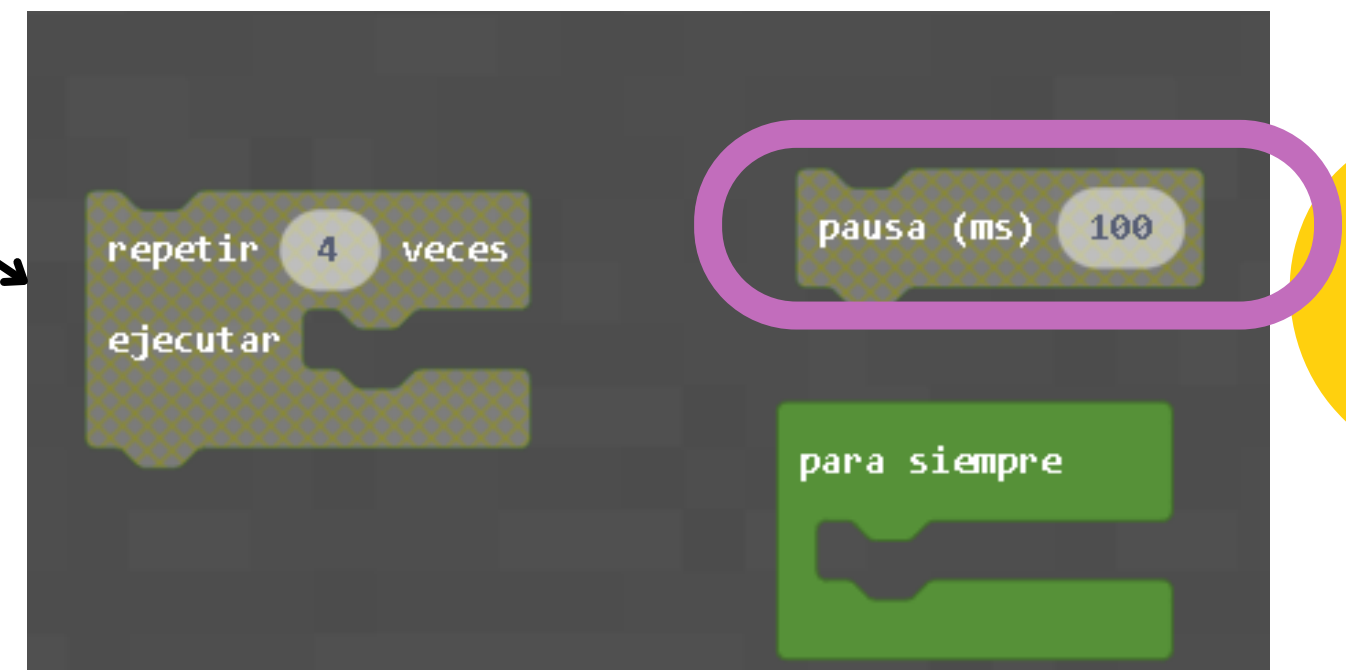
# MES 1: ¿QUÉ PROYECTO VAMOS A TRABAJAR?

Proyecto donde aprenderemos a utilizar comandos, programar en CodeBuilder en bloques y trabajo con el uso del agente.

“MI MUNDO INICIAL”

¿QUÉ ES UN BUCLE?

¿QUÉ ES UN EVENTO?



# MES 1: COMENZAMOS "MI MUNDO INICIAL"

PRIMEROS DESAFÍOS DEL DÍA: **EXPERIMENTAMOS PROGRAMACIÓN**

1. LOGRAR UTILIZAR COMANDOS DEL CLIMA Y TIEMPO PROGRAMADOS EN EL CODEBUILDER

DEBEMOS UTILIZAR:

- EVENTOS.
- BUCLES.
- ACCIONES DE CLIMA Y TIEMPO.

# MES 1: COMENZAMOS "MI MUNDO INICIAL"

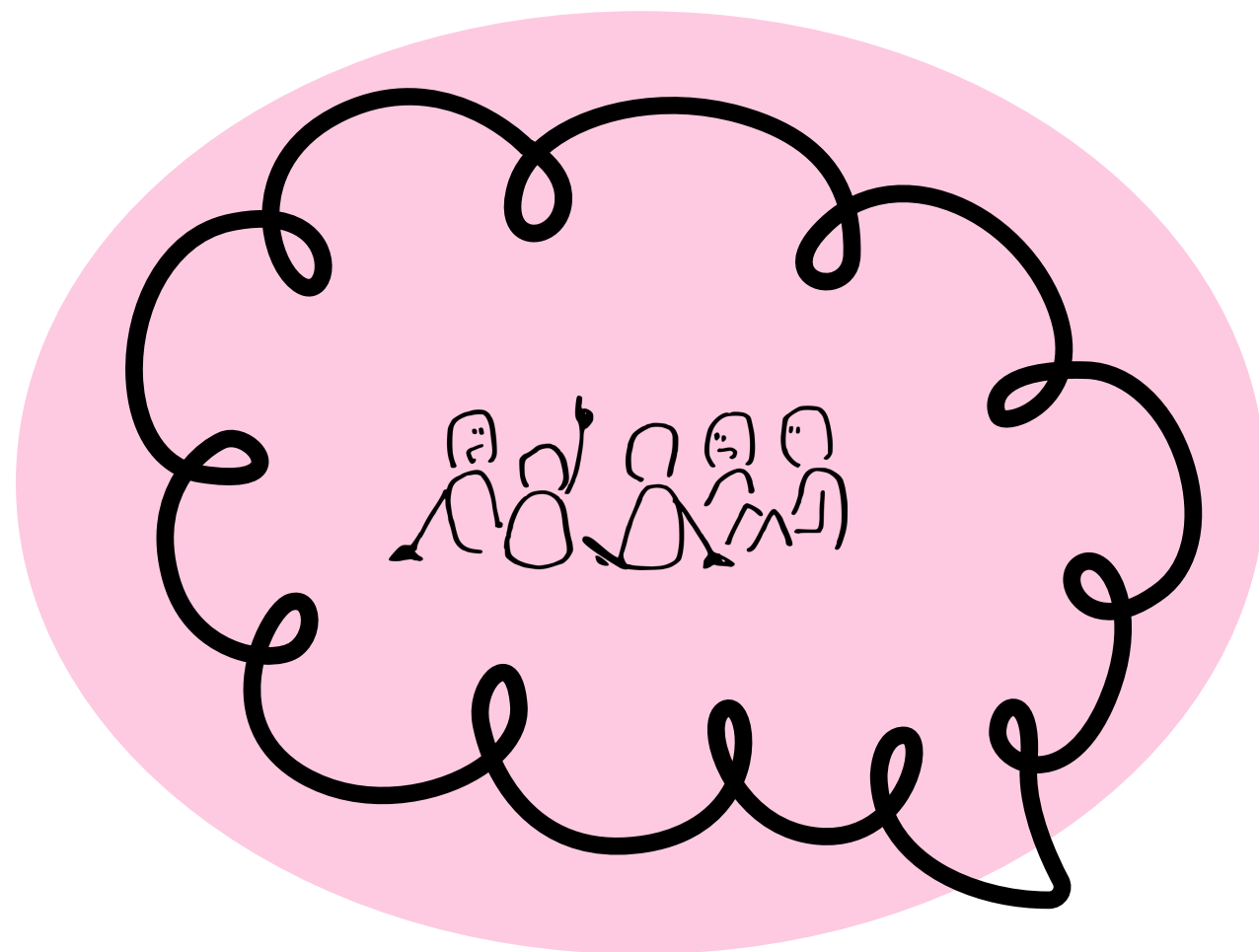
PRIMEROS DESAFÍOS DEL DÍA: **EXPERIMENTAMOS PROGRAMACIÓN**

2. Utilizar bucles para hacer lluvia de animales.

DEBEMOS UTILIZAR:

- EVENTOS.
- BUCLES.
- TP DE ANIMALES. CONVERSAMOS SOBRE EL USO DE @ Y SU IMPORTANCIA EN LOS COMANDOS.

# PREGUNTAS





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