Aprende a programar con Minecraft

### **Lo que has aprendido**

¡Enhorabuena! Has escrito tus primeros programas en Python para controlar a un jugador de Minecraft mediante el poder de las variables y las funciones. Exploraste dos tipos de datos (enteros y flotantes), controlaste el tiempo y depuraste programas rotos. También aprendiste dos útiles funciones específicas de la API Python de Minecraft: setPos() y setTilePos().

En [el Capítulo 3](ch03.xhtml#ch03), dominarás el arte de la construcción rápida en Minecraft, ¡utilizando operaciones matemáticas y funciones que establecen bloques!

[anterior](ch02_5.html)[Subtema 6 de 6: (Ver todo)](ch02.html)