Aprende a programar con Minecraft

## **4** **HABLAR CON CADENAS**



En los [Capítulos 2](ch02.xhtml#ch02) y [3](ch03.xhtml#ch03), trabajaste con enteros y flotantes, que son tipos de números. En este capítulo, utilizarás otro tipo de datos llamado *cadenas*. Puedes utilizar cadenas para trabajar con letras y símbolos, además de con números.

Las cadenas te ayudan a mostrar datos a las personas que utilizan tus programas, una parte importante de la programación. Usando cadenas, puedes decirle a Python que *envíe* datos a la pantalla, que muestre y comunique información al usuario.

En Minecraft puedes utilizar cadenas en varios lugares, como para enviar mensajes al chat, que es una forma de comunicarte con otros jugadores cuando estás en modo multijugador. Aunque enviar mensajes es una función estándar en otras versiones de Minecraft, es una función oculta en la versión Rasp-berry Pi. Pero puedes acceder a esta función mediante el poder de la programación. ¡Podrás compartir información secreta con tus amigos y presumir de tus tesoros!

También aprenderás sobre las funciones en este capítulo. Si tienes ojo de lince, te habrás dado cuenta de que ya has visto algunas funciones. setPos(), setTilePos(), setBlock(), setBlocks(), getPos() y getTilePos() son todas ellas *funciones:*bloques de código *reutilizables*que te facilitan la realización de tareas. Muy chulo, ¿eh?

En las misiones de este capítulo, ampliarás los conocimientos que has aprendido hasta ahora. Imprimirás mensajes en el chat de Minecraft utilizando cadenas y practicarás la introducción de datos para crear objetos en tu mundo Minecraft.

[Subtema 1 de 8: (Ver todo)](ch04.html)[siguiente](ch04_2.html)