Aprende a programar con Minecraft

## **6** **CREAR MINIJUEGOS CON SENTENCIAS IF**



En [el Capítulo 5](ch05.xhtml#ch05) aprendiste a hacer preguntas en Python. Utilizaste operadores de comparación (como ==, !=, >, <, etc.) y operadores lógicos(and, or, not) para averiguar si una condición o un conjunto de condiciones se evaluaban como Verdadero o Falso. En este capítulo, utilizarás las respuestas a estas preguntas -los resultados de las condiciones que pruebes- para decidir qué código ejecutar.

Todos los días tomas decisiones basadas en condiciones. ¿Es de noche? Si es así, te pones tu armadura de diamantes y llevas una espada para luchar contra los monstruos. Si no, puedes dejar todo tu equipo en tu base secreta. ¿Tienes hambre? Si es así, comes un poco de pan o una manzana. Si no, puedes irte a una gran aventura para abrir el apetito. Del mismo modo que tomas decisiones en la vida cotidiana, tus programas deben realizar tareas diferentes en función de una condición.

Utilizaremos un poco de código Python para ayudar a tus programas a tomar decisiones. Las sentencias if indican a tu programa si debe ejecutar o no un determinado fragmento de código . Una sentencia if significa "*Si* esta condición es verdadera, ejecuta este código". Por ejemplo, podrías comprobar si el jugador está en una sala prohibida y convertir el suelo en lava si es así. O podrías comprobar si ha colocado un bloque en un lugar determinado y abrir una puerta oculta si lo ha hecho. Utilizando condiciones y sentencias if, puedes empezar a crear tus propios minijuegos en Minecraft.

[Subtema 1 de 5: (Ver todo)](ch06.html)[siguiente](ch06_2.html)