Aprende a programar con Minecraft

### **Lo que has aprendido**

Este capítulo ha abarcado mucho terreno. Aprendiste a utilizar bucles for con listas y aprendiste a utilizar la función range(). También aprendiste más cosas sobre los bucles for y las listas, como invertir listas, hacer bucles sobre diccionarios y romper bucles for. Creaste listas bidimensionales y tridimensionales con bucles anidados, que son superútiles para construir un impresionante mundo Minecraft.

Desde generar escaleras y pirámides hasta duplicar estructuras y crear arte, ahora tienes mucho más control sobre Minecraft que antes. Los programas de este capítulo son algunos de mis favoritos del libro, ¡y te ayudarán a crear tus propios proyectos avanzados!

Este capítulo y el [Capítulo 9](ch09.xhtml#ch09) se centraron mucho en las listas y los bucles for, que están estrechamente relacionados. En [el](ch11.xhtml#ch11) Capítulo 11, pasarás a los archivos y módulos, que están estrechamente relacionados con las funciones y que has estado utilizando a lo largo de este libro. Como parte de las misiones, aprenderás a guardar y cargar estructuras en y desde archivos.

[anterior](ch10_6.html)[Subtema 7 de 7: (Ver todo)](ch10.html)