Aprende a programar con Minecraft

## **11** **GUARDAR Y CARGAR EDIFICIOS CON ARCHIVOS Y MÓDULOS**



Los archivos son una parte importante de la informática. Te permiten guardar datos para almacenarlos a largo plazo y cargar datos para utilizarlos en tus programas. Hasta ahora, los programas con los que has estado trabajando sólo han almacenado datos en variables. O bien has utilizado datos codificados en tus programas, o bien has tomado datos de la entrada del usuario. Aunque puedes hacer cosas increíbles con estos datos, estás limitado a sesiones individuales y a tu propio mundo Minecraft. Una vez que aprendas a almacenar y recuperar datos, podrás guardar y cargar tus creaciones de Minecraft en cualquier mundo de Minecraft, ¡incluso en los juegos de tus amigos!

En este capítulo aprenderás a obtener datos de archivos y a enviar datos a archivos. Utilizarás algunas funciones incorporadas en Python y aprenderás a utilizar dos *módulos* de Python, los módulos pickle y shelve, para almacenar creaciones enteras de Minecraft.

Los módulos pueden ampliar lo que es posible lograr con Python. Utilizando módulos, puedes dibujar imágenes en la pantalla o ejecutar sitios web. Los módulos también proporcionan funciones para tareas comunes para que no tengas que escribir tus propias soluciones.

También aprenderás sobre pip, que es un programa muy útil para instalar nuevos módulos. Lo probarás utilizando el módulo Flask para hacer un sitio web sencillo que se conecte a Minecraft y muestre la posición del jugador.

[Subtema 1 de 7: (Ver todo)](ch11.html)[siguiente](ch11_2.html)