Aprende a programar con Minecraft

### **Lo que has aprendido**

En este capítulo se te ha presentado el uso de archivos con Python. Aprendiste a leer y escribir en archivos utilizando la biblioteca estándar de Python, lo que te da control sobre los archivos cuando creas tus propios programas. También aprendiste a utilizar módulos, que amplían las capacidades de Python y lo que puedes hacer en Python.

Exploraste el módulo pickle, el módulo shelve y el gestor de paquetes pip. Los módulos pickle y shelve se utilizan con fines distintos. El módulo pickle guarda el valor de una única variable, especialmente cuando contiene una lista multidimensional o un diccionario, que sería difícil de almacenar y abrir utilizando la biblioteca estándar. El módulo shelve tiene los mismos puntos fuertes que el módulo pickle, pero te da más flexibilidad para almacenar varios valores a la vez en una estructura similar a un diccionario. Con pip aprendiste a instalar nuevos módulos. También conociste el módulo Flask, que es una forma rápida y flexible de crear sitios web con Python.

Con estos conocimientos, completaste cuatro misiones. La primera te permitió crear listas de tareas, que puedes mostrar en el juego Minecraft para recordar en qué estás trabajando. La segunda permitía guardar edificios y cargarlos en tu mundo actual y en otros mundos. La tercera misión modificó la segunda para que pudieras guardar todos tus edificios en un único archivo en lugar de un archivo para cada edificio. La última misión te mostró cómo utilizar el módulo Flask para crear una página web que muestre la posición actual del jugador.

¡Has hecho un gran trabajo hasta ahora! El próximo capítulo es el capítulo final. Aprenderás sobre las clases y la programación orientada a objetos, un popular estilo de programación que te permite reutilizar el código.

[anterior](ch11_6.html)[Subtema 7 de 7: (Ver todo)](ch11.html)