XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

# Índice

1. [INTRODUCCIÓN](ch00.html)
2. [PREPARÁNDOTE PARA TU AVENTURA](ch01.html)
3. [TELETRANSPORTE CON VARIABLES](ch02.html)
4. [CONSTRUYENDO RÁPIDO Y VIAJANDO LEJOS CON LAS MATEMÁTICAS](ch03.html)
5. [HABLAR CON CADENAS](ch04.html)
6. [AVERIGUAR LO QUE ES VERDADERO Y FALSO CON BOOLEANOS](ch05.html)
7. [CREAR MINIJUEGOS CON SENTENCIAS IF](ch06.html)
8. [FIESTAS DE BAILE Y DESFILES DE FLORES CON BUCLES WHILE](ch07.html)
9. [LAS FUNCIONES TE DAN SUPERPODERES](ch08.html)
10. [GOLPEAR COSAS CON LISTAS Y DICCIONARIOS](ch09.html)
11. [MAGIA MINECRAFT CON BUCLES FOR](ch10.html)
12. [GUARDAR Y CARGAR EDIFICIOS CON ARCHIVOS Y MÓDULOS](ch11.html)
13. [GANAR CLASE CON LA PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS](ch12.html)
14. [AFTERWORD](app01.html)
15. [RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS](app02.html)
16. [HOJA DE TRUCOS DE ID DE BLOQUE](app03.html)

1. INTRODUCCIÓN
2. PREPARÁNDOTE PARA TU AVENTURA
3. TELETRANSPORTE CON VARIABLES
4. CONSTRUYENDO RÁPIDO Y VIAJANDO LEJOS CON LAS MATEMÁTICAS
5. HABLAR CON CADENAS
6. AVERIGUAR LO QUE ES VERDADERO Y FALSO CON BOOLEANOS
7. CREAR MINIJUEGOS CON SENTENCIAS IF
8. FIESTAS DE BAILE Y DESFILES DE FLORES CON BUCLES WHILE
9. LAS FUNCIONES TE DAN SUPERPODERES
10. GOLPEAR COSAS CON LISTAS Y DICCIONARIOS
11. MAGIA MINECRAFT CON BUCLES FOR
12. GUARDAR Y CARGAR EDIFICIOS CON ARCHIVOS Y MÓDULOS
13. GANAR CLASE CON LA PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS
14. AFTERWORD
15. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
16. HOJA DE TRUCOS DE ID DE BLOQUE