Minecraft Coding

Minecraft Coding

Ciencias de la Computación: Edición MINECRAFT

1. Introducción y acerca del curso

- Acerca de las lecciones
- Acerca de los bloques
- Acerca de Minecraft
- Acerca de los autores

2. Eventos y programación basada en eventos

- Descripción general: eventos
- Actividad desconectada: eventos y controladores
- Actividad desconectada: máquina demasiado complicada
- Actividad: camino de baldosas amarillas
- Actividad: cantar una canción de seis peniques
- Actividad: Última resistencia
- Actividad: El muro vinculado
- Proyecto independiente

3. Coordenadas

- Descripción general: ¿Por qué aprender coordenadas?
- Actividad desconectada: Puntos de referencia del mundo
- Actividad desconectada: Coordenadas del aula
- Actividad: Crear una rosa de los vientos Actividad: Empresa de mudanzas de Minecraft
- Actividad: Granjero automático
- Proyecto independiente

4. Variables

- Descripción general: ¿Qué es una variable?
- Actividad desconectada: El robot del ritmo
- Actividad: Tormenta de pollos
- Actividad: Contador de flechas
- Actividad: El otoño está en el aire
- Actividad: El creador de palabras
- Proyecto independiente

5. Iteración

- Descripción general: ¿Por qué aprender iteración?

- Actividad desconectada: Tareas cotidianas
- Actividad desconectada: Paseo por la casa
- Actividad: Introducción al agente
- Actividad: Agente de baile de baile
- Actividad: Ayuda al agente granjero
- Actividad: Un bloque a la vez
- Proyecto independiente

6. Condicionales

- Descripción general: Condicionales
- Actividad desconectada: Silent Simon
- Actividad: ¿Cuántos años tienes?
- Actividad: Agente Tree Chopper
- Actividad: ¡Todo mío!
- Actividad: Pirámide
- Proyecto independiente

7. Funciones y parámetros

- Descripción general: Funciones
- Actividad desconectada: PB & J
- Actividad: Minijuego Salto de fe
- Actividad: Cerdo zombi
- Actividad: Hamburguesa
- Proyecto independiente

8. Matrices

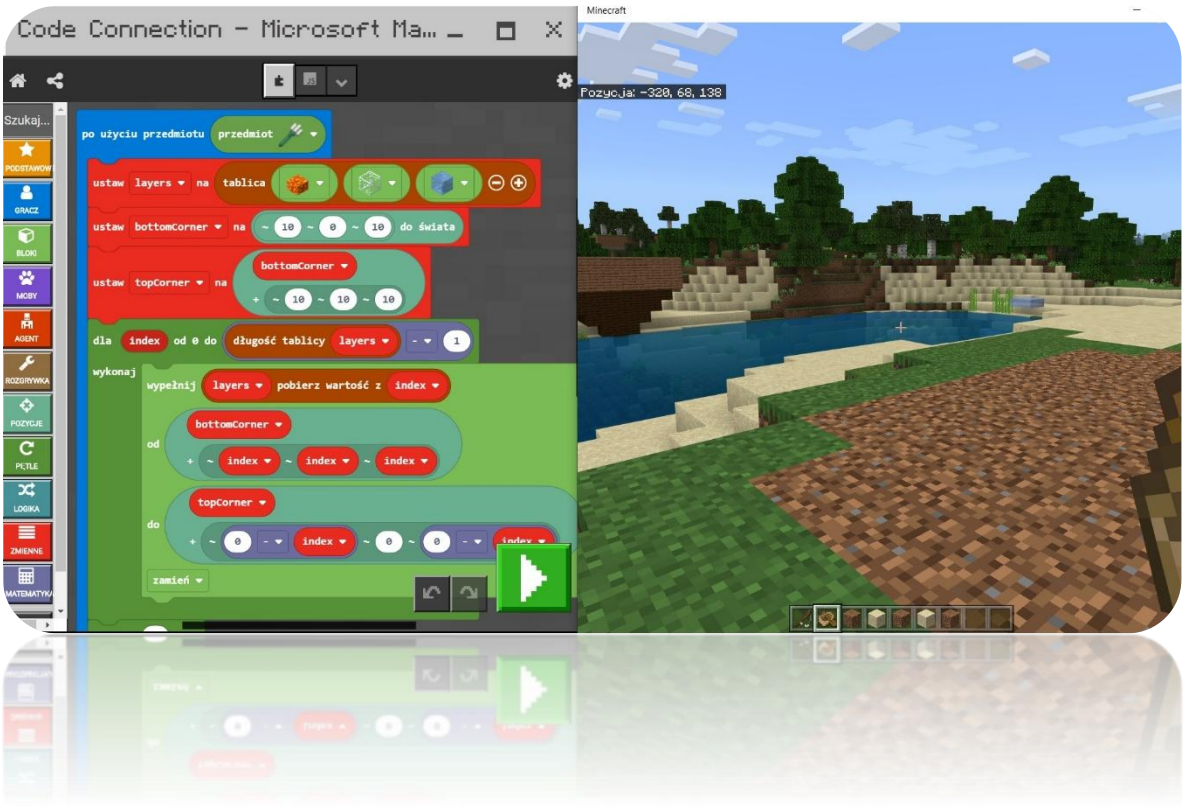
- Descripción general: Matrices
- Actividad desconectada: Matrices en la vida real
- Actividad desconectada: Ordenamiento de burbuja
- Actividad: Construimos un zoológico
- Actividad: Cinturón de deformación
- Actividad: Bloquear por ID
- Proyecto independiente

9. Inteligencia artificial

- Descripción general: Inteligencia artificial
- Actividad desconectada: IA de papel
- Actividad: Generación de laberintos
- Actividad: Búsqueda de caminos en laberintos
- Actividad: Cazador de árboles
- Proyecto independiente colaborativo: Construir una IA

10. Proyecto independiente final

- Revisión: Mirando hacia atrás
- Guía: Sobre el proyecto para docentes
- Proyecto final



Klipo © 2025-2026

Adaptado por German G. Labrana Grundy