

Estructuras de Control

Los tipos de estructuras de programación que se emplean para el control del flujo de los datos son:

- ✓ Secuencia (0, 1, N)
- ✓ Selección (decisión)
- ✓ Iteración

A la hora de declarar las variables, deberemos tener en cuenta:

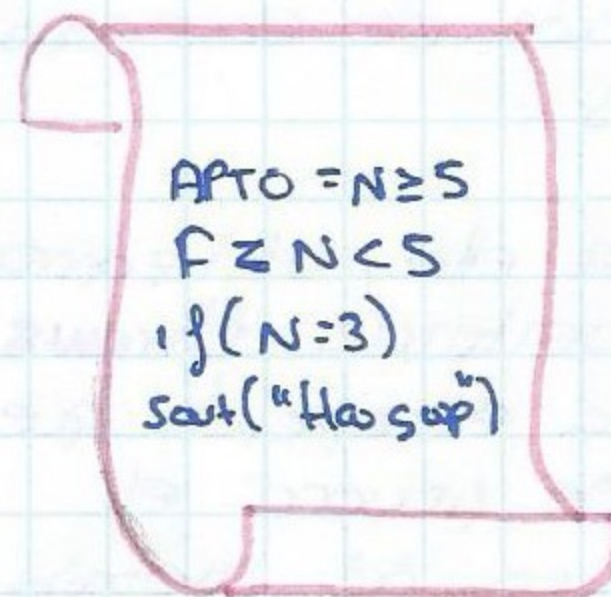
💡 **Declara** cada variable antes de utilizarla.

✓ **Inicializa** con un valor cada variable la primera vez que la utilices.

❗ No es recomendable usar variables no inicializadas, pueden provocar errores o resultados imprevistos.

ERROR...

Para que nuestros programas puedan tomar decisiones, lo haremos a través de estructuras de selección, las cuales consisten de una sentencia de decisión y conjunto de secuencias de instrucciones.



La sentencia de decisión es evaluada y devuelve un valor V/F y en función del valor se ejecuta una sentencia u otra.

🌸 Las estructuras de selección:

- ✗ Simples IF
- ✗ Compuestas IF-ELSE
- ✗ Basadas en Condition
- ✗ Múltiples SWITCH

🌸 Las estructuras de repetición, bucles o iterativas son:

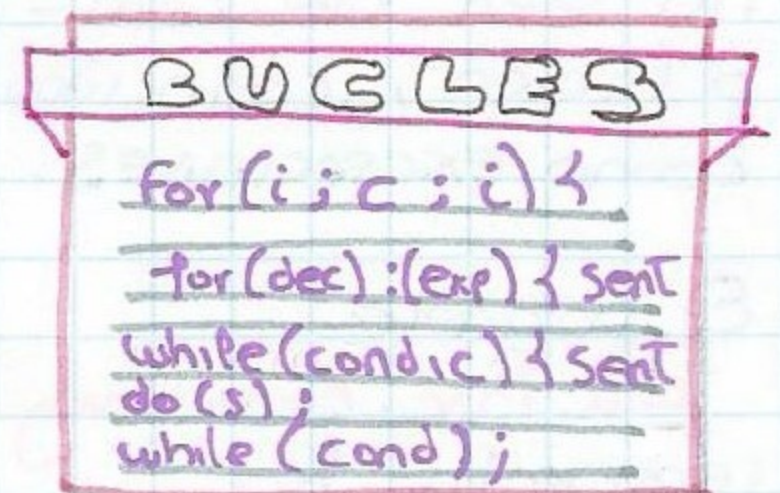
- for (para)
- for in (para cada)

Se consideran bucles controlados por contador.

- While (mientras)
- Do while (hasta)

Se consideran bucles controlados por sucesos.

@romii278



FOR (i; j; k)

Se ejecuta n veces det. Variable controla iteraciones.

FOR IN

Expresión = array
Declaración es una variable compatible.

WHILE

Se evalúa la condición y si es cierta se ejecuta mientras sea cierta.

DO WHILE

Se ejecuta al menos una vez, y si la condición es falsa, no se vuelve a ejecutar.

