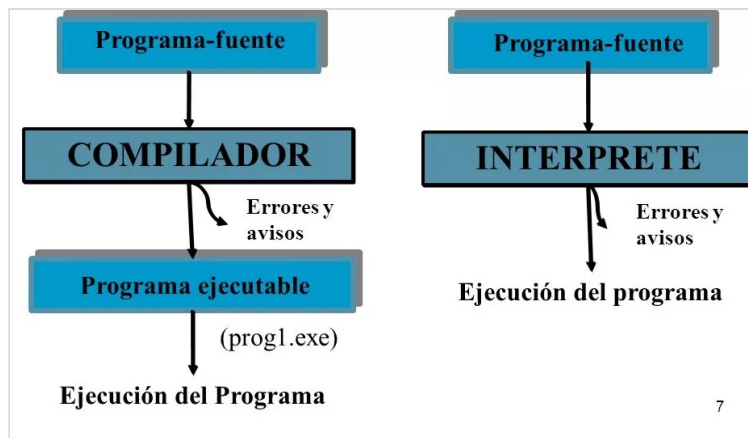


Estructuras de Control

LIZBETH VEGA MALDONADO 24 DE OCTUBRE DE 2020 21:51

LEONARDO 4 DE MARZO DE 2022 13:32



```

01.  ALGORITMO Sumar;
02.  VAR
03.      ENTERO Numero1, Numero2, Resultado;
04.  INICIO
05.      ESCRIBIR("Dime dos números para sumar: ");
06.      LEER(Numero1, Numero2);
07.
08.      Resultado <- Numero1 + Numero2;
09.
10.      ESCRIBIR("La suma es: ", Resultado);
11.  FIN
  
```

FERNANDORIVERA8827 4 DE MARZO DE 2022 13:32

Características del lenguaje ensamblador

- Es un lenguaje de bajo nivel.
- El lenguaje ensamblador es difícilmente portable.
- Los programas hechos por un programador experto en lenguaje ensamblador pueden ser más rápidos y consumir menos recursos del sistema.
- Con el lenguaje ensamblador se tiene un control muy preciso de las tareas realizadas por un microprocesador por lo que se pueden crear segmentos de código difíciles y/o muy ineficientes de programar en un lenguaje de alto nivel.

JOSE ANGEL DE JESUS HERNANDEZ MARTINEZ 4 DE MARZO DE 2022 13:31

Operadores booleanos

Algunos de ejemplos de estos operadores son AND, OR, NOT

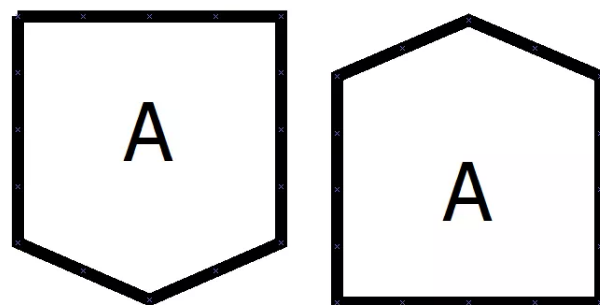
PAOLA ATILANO 4 DE MARZO DE 2022 13:28

Ejemplo de pseudocódigo

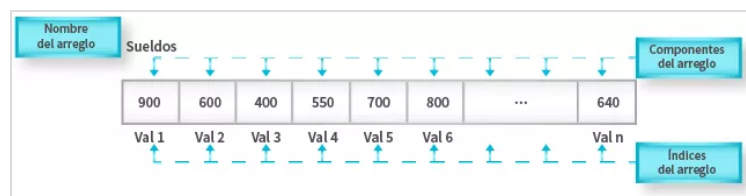
EDUARDOQUINTERO5516 4 DE MARZO DE 2022 13:31

Conector de hoja

Cuando el diagrama de flujo necesita continuar en otra hoja, se utiliza este símbolo en lugar del círculo y también se usa dos veces, como se aprecia en el ejemplo.



ABELMARTINEZ7792 4 DE MARZO DE 2022 12:50



ESTHER CLEMENTE JIMENEZ 4 DE MARZO DE 2022 12:32

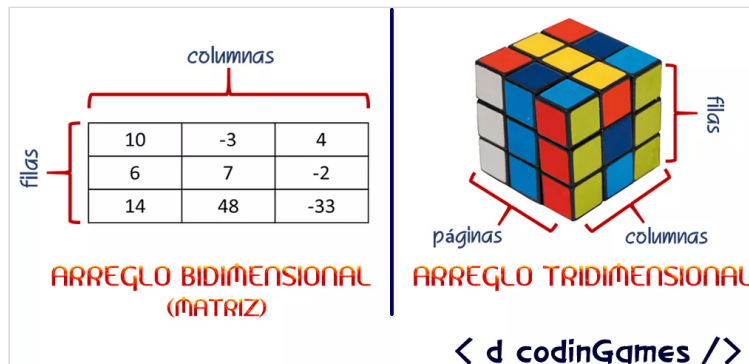
```
/**
 * Ejemplo resaltado sintaxis con minted
 */
int main() {
    printf("hello, world");
    return 0;
}
```

ISAACBARAJAS54481 4 DE MARZO DE 2022 12:39



:0 — KALEBRUIZ5624

ABELMARTINEZ7792 4 DE MARZO DE 2022 12:44



KALEBRUIZ5624 4 DE MARZO DE 2022 12:29

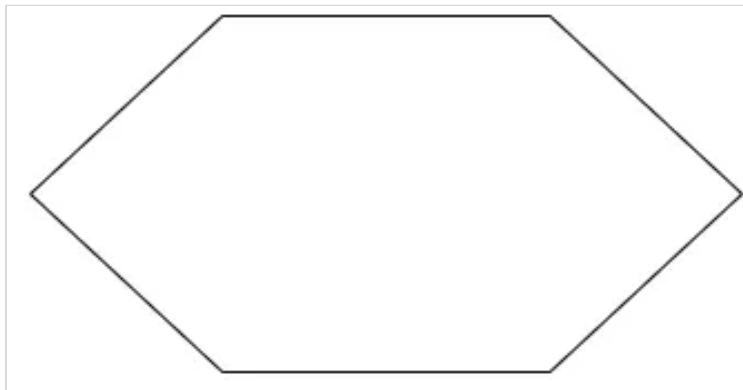
Codigo

El código fuente de un programa informático es un conjunto de líneas de texto con los pasos que debe seguir la computadora para ejecutar un cargador. El código fuente de un programa está escrito por un programador en algún lenguaje de programación

RACSOZUNIGA 4 DE MARZO DE 2022 12:33

Selectiva múltiple

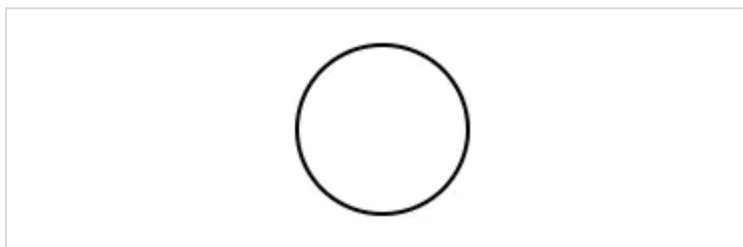
El **hexágono** representa una selectiva múltiple. Dentro de él, se pone la expresión a ser evaluada.



RACSOZUNIGA 4 DE MARZO DE 2022 12:31

Conector

El **círculo** sirve para enlazar dos partes del diagrama dentro de la misma página.



RACSOZUNIGA 4 DE MARZO DE 2022 12:32

Inicio / Fin

El **óvalo** representa el inicio y fin del diagrama de flujo. **Nota:** se debe escribir las palabras "Inicio" y "Fin" dentro de ellos.



Es obligatorio agregarlo en los diagramas de flujo, debido a que indican dónde inicia y termina cada uno de nuestros programas. De no agregarse, se entendería que nuestro programa no tiene inicio y/o fin. — EDUARDOQUINTERO5516

ISAACBARAJAS54481 4 DE MARZO DE 2022 12:32

Sintaxis

- Lleva punto y coma al final de cada instrucción;
- Se utilizan comillas en las cadenas de datos " "
- Se usan llaves para cerrar el bloque { }
- Los comments se ponen después de doble diagonal //
- Las tabulaciones se usan solo para estética del código en su mayoría

DAIRA YAZMIN DANIELA HERNANDEZ GARCIA 4 DE MARZO DE 2022 12:15

Operadores de incremento y decremento

El operador de incremento es escrito como ++ y el de decremento

como --.

El operador de incremento aumenta el valor de su operando en 1.

El operando debe ser un tipo de dato aritmético o puntero, y debe hacer referencia a un objeto modificable.

MARIAGONZALEZ6245 4 DE MARZO DE 2022 12:13

Constante de cadena

Es una secuencia de caracteres que se encuentran entre dobles comillas (""). Ejemplo: "Esto es un cadena".

ESTHER CLEMENTE JIMENEZ 4 DE MARZO DE 2022 12:26

Características

- Un lenguaje estructurado.
- No es un lenguaje para una tarea específica, pudiendo programar tanto un sistema operativo, una hoja de cálculo o un juego.
- Es un lenguaje de programación medio.
- Es sencillo de utilizar.

CARLOS_FERNANDO_RIVAS_JIMENEZ 4 DE MARZO DE 2022 12:17

Operadores

Los operadores son, como su nombre lo dice, operaciones, en este caso suelen tener solo dos salidas válidas (a excepción de los operadores aritméticos)

ALEJANDRO RODRIGO VILLASENOR RIVAS 4 DE MARZO DE 2022 12:12

Constante de carácter(char).

Es un carácter del código ASCII encerrado en entre apostrofes. Ejemplo: 'a'.

MARIAGONZALEZ6245 4 DE MARZO DE 2022 12:13

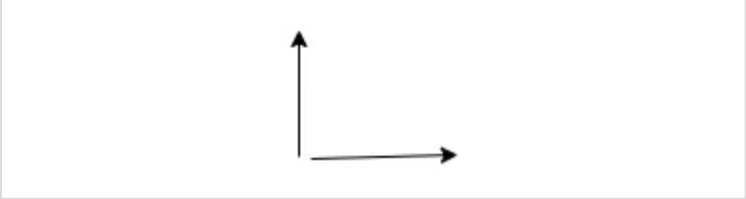
Constante real

Sucesión de dígitos decimales, es decir pueden tener punto adelante, al final o en medio. También, opcionalmente se puede tener un exponente.

RACSOZUNIGA 4 DE MARZO DE 2022 12:31

Flujo

Las **flechas** representan las líneas de flujo que van siguiendo el diagrama. Es decir, indica el sentido de ejecución de las operaciones.



ISAACBARAJAS54481 4 DE MARZO DE 2022 12:25

Lenguaje C

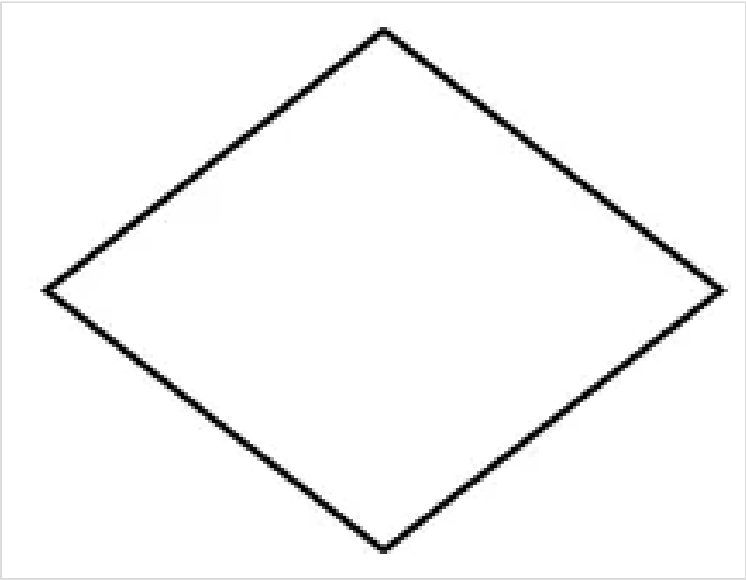
Es un lenguaje de nivel medio utilizado para la Programación Estructurada

Es un lenguaje de programación que proporciona una gran flexibilidad a la hora de programar y una baja comprobación de errores. — JESUSGONZALEZ5139

RACSOZUNIGA 4 DE MARZO DE 2022 12:32

Decisión

El **rombo** representa una condición lógica que compara dos datos. Dependiendo de su resultado (verdadero o falso) se va por un camino u otro del algoritmo.



MARIAGONZALEZ6245 4 DE MARZO DE 2022 12:13

Constante entera

Es una sucesión de dígitos con signo positivo (+) o negativo (-) dentro de un rango determinado.

ZAIR OSORIO LLERENAS 4 DE MARZO DE 2022 12:03

Diagrama de flujo. Estructura de control selectiva múltiple



BRYANTGARCIA5960 4 DE MARZO DE 2022 12:04

Doble

El tipo "double" es similar a float, pero se utiliza cuando la precisión de una variable con coma flotante no es suficiente. Las variables declaradas como tipo double pueden contener aproximadamente el doble de dígitos significativos que las variables de tipo float.
Una variable de tipo "double" puede almacenar valores decimales. Por ejemplo: **double** resultado; resultado = 3 / 2; cout << resultado << endl; Mostrará por pantalla "1.5"

ALEJANDRO RODRIGO VILLASENOR RIVAS 4 DE MARZO DE 2022 12:03

Constantes.

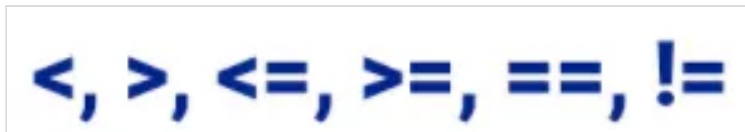
Es un dato que permanece sin cambio durante el desarrollo del algoritmo o durante la ejecución del programa, es decir, son valores fijos que no pueden ser alterados por el usuario.

BRUNITOUWU 4 DE MARZO DE 2022 12:17

Operadores Relacionales

Los operadores relacionales son:

- < Menor Qué...
- > Mayor Qué...
- == Igual a...
- != Diferente a...
- <= Menor o igual a...
- >= Mayor o igual a...



MARCOSZEPEDA5082 4 DE MARZO DE 2022 12:09

Cadena

Se define como "str" y esta variable representa datos alfanuméricos y puede incluir letras, números, espacios u otros tipos de caracteres. Una cadena también puede ser considerada

texto sin formato.

Sintaxis:

str <nombre variable>;

Las cadenas de caracteres son útiles para almacenar información textual en los programas, desde saludos al usuario, como etiquetas botones o resultados de cálculos. — PAOLA ATILANO

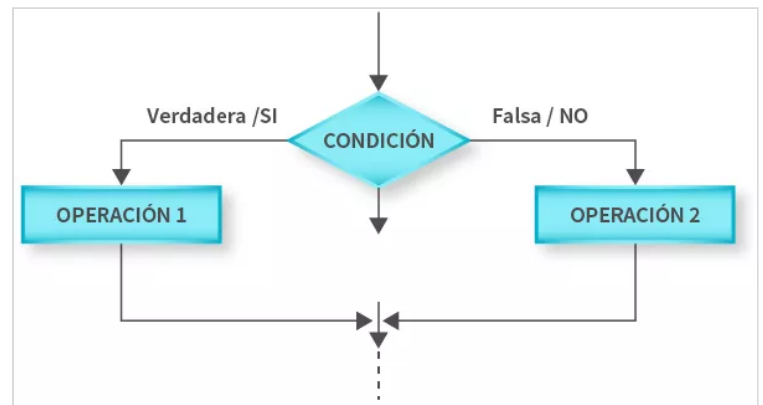
OSCAR_DANIEL_GARCIA_SANCHEZ 4 DE MARZO DE 2022 12:24

Operación lógica

No lógica

ZAIR OSORIO LLERENAS 4 DE MARZO DE 2022 12:01

Diagrama de flujo. Estructura de control selectiva doble



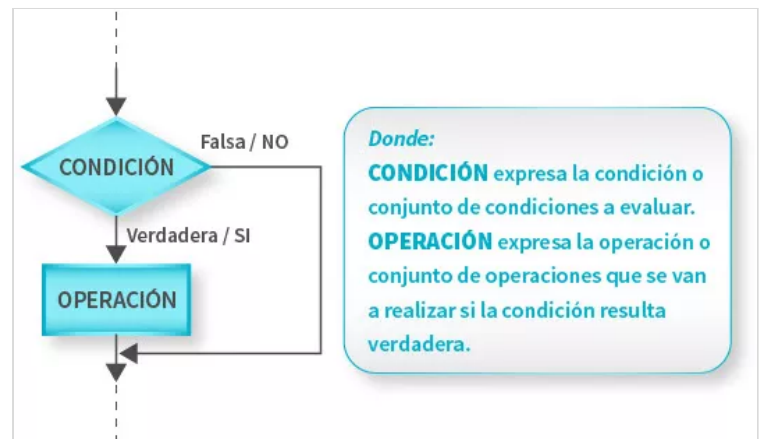
ALEJANDRO RODRIGO VILLASENOR RIVAS 4 DE MARZO DE 2022 12:08

Variables globales

Son aquellas que se definen fuera del cuerpo de cualquier función. Su propósito es que estas puedan ser utilizadas en cualquier parte del programa, para leer y escribir en estas.

ZAIR OSORIO LLERENAS 4 DE MARZO DE 2022 12:02

Diagrama de flujo. Estructura de control repetitiva "mientras"



CHICO AGUAYO CARLOS ANDRES 4 DE MARZO DE 2022 12:05

Float

Se define como "float" y s del **tipo** “coma flotante” o “**float**” que se aplica a los números con decimales.

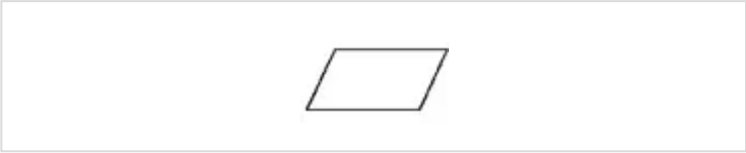
Sintaxis:

float numerodecimal;

RACSOZUNIGA 4 DE MARZO DE 2022 12:31

Datos de entrada y salida

El **romboide** representa los **datos de entrada** o los **datos de salida**. Dentro se pone el nombre de las variables que contendrán o tienen estos valores, así como los mensajes de salida.



OSCAR_DANIEL_GARCIA_SANCHEZ 4 DE MARZO DE 2022 12:22

Ejemplo

!(x >= y)

OSCAR_DANIEL_GARCIA_SANCHEZ 4 DE MARZO DE 2022 12:22

Ejemplo

m < n && i > j

SANTIAGO XT 4 DE MARZO DE 2022 12:00

Lenguaje ensamblador

Este lenguaje constituye la representación mas directa del código maquina, la diferencia es que este ya no depende de 0 y 1 si no que comienza a usar abreviaciones de el ingles.



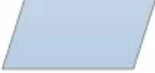
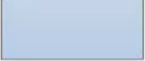

OSCAR_DANIEL_GARCIA_SANCHEZ 4 DE MARZO DE 2022 12:22

Ejemplo

m = 5 || n != 10

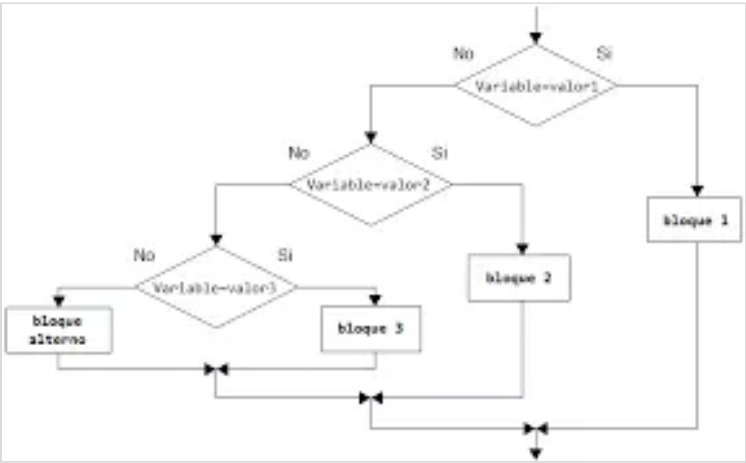
VANESSA NATHALY CASTRO MONROY 4 DE MARZO DE 2022 11:56

simbología

Símbolo	Nombre	Función
	Inicio / Final	Representa el inicio y el final de un proceso
	Línea de Flujo	Indica el orden de la ejecución de las operaciones. La flecha indica la siguiente instrucción.
	Entrada / Salida	Representa la lectura de datos en la entrada y la impresión de datos en la salida
	Proceso	Representa cualquier tipo de operación
	Decisión	Nos permite analizar una situación, con base en los valores verdadero y falso

JOSE DAVID CASTELLANOS MOSQUEDA 4 DE MARZO DE 2022 12:01

Diagrama de Control de Estructuras de Control Anidadas



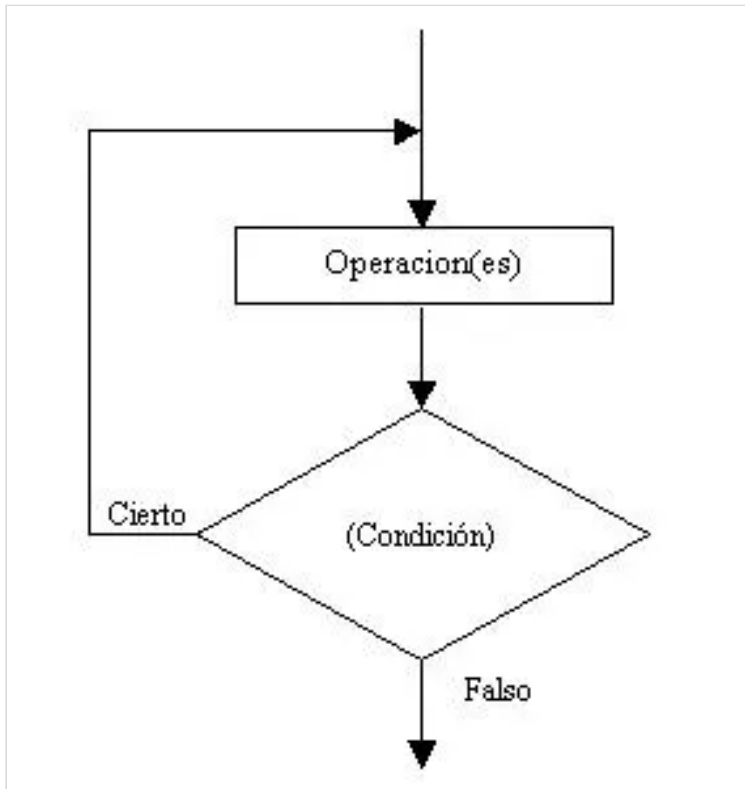
OSCAR_DANIEL_GARCIA_SANCHEZ 4 DE MARZO DE 2022 12:22

Operación lógica

operando_1 || operando_2

ZAIR OSORIO LLERENAS 4 DE MARZO DE 2022 12:09

Diagrama de flujo. Estructura de control repetitiva "Hacer mientras".



ALAN IMANOL CORONA SALINAS 4 DE MARZO DE 2022 12:11

Variables locales

Son aquellas variables que solo se puede utilizar en el bloque de código donde se declaran.

DIEGO ALBERTO MALDONADO MELENDEZ 4 DE MARZO DE 2022 12:02

#define

Y su sintaxis: #define <PALABRA> <Valor>

OSCAR_DANIEL_GARCIA_SANCHEZ 4 DE MARZO DE 2022 12:22

Operación lógica

operando_1&&operando_2

OCTAVIO SALVADOR VILLEGAS NAVARRO 4 DE MARZO DE 2022 12:33

Intérprete

Procesa el código fuente de un proyecto de software durante su tiempo de ejecución, es decir, mientras el software se está ejecutando, y actúa como una **interfaz** entre ese proyecto y el procesador. Un intérprete siempre procesa el código línea por línea, de modo que lee, analiza y prepara cada secuencia de forma consecutiva para el procesador.

CHICO AGUAYO CARLOS ANDRES 4 DE MARZO DE 2022 12:05

Booleano

Se define como "bool" y esta variable que se defina así tener **false** o **true** nada mas.

Sintaxis:

```
bool nombre_variable;
```

Suelen ser utiles en bucles while o do while. Se puede iniciar el bucle con una condicion de True y terminarlo con False en algun momento. — ANGELVILLALPANDO7813

DIEGO ALBERTO MALDONADO MELENDEZ 4 DE MARZO DE 2022 11:53

#include

Y su sintaxis: #include <librería>

Le indica al preprocesador que cuando este se ejecute, el compilador debe incluir un archivo en el código. — DAIRA YAZMIN DANIELA HERNANDEZ GARCIA

JESUSGONZALEZ5139 4 DE MARZO DE 2022 12:16

Pseudocódigo

Es la representación escrita de un algoritmo o programa, es decir, muestra en forma de texto los pasos a seguir para solucionar un problema, a diferencia del programa en si, es el establecimiento del orden, estructura y aquello que incluirá el programa. Puede funcionar para la creación de una idea para formular el programa.

Es utilizado por los programadores para omitir secciones de código o para dar una explicación de la estructura que tomó el mismo programador para hacer sus códigos Normalmente, el pseudocódigo omite detalles que no son esenciales para la comprensión humana. — JESUSGONZALEZ5139

ALAN IMANOL CORONA SALINAS 4 DE MARZO DE 2022 12:11

Tipos de variables

Una variable es un lugar o una posición con un nombre en la memoria y dentro se puede almacenar un valor de algún tipo de dato.

OCTAVIO SALVADOR VILLEGAS NAVARRO 4 DE MARZO DE 2022 12:33

Compilador

Traduce todo el código fuente de un proyecto de software a código máquina antes de ejecutarlo. Solo entonces el procesador ejecuta el software, obteniendo todas las instrucciones en código máquina antes de comenzar.

OSCAR_DANIEL_GARCIA_SANCHEZ 4 DE MARZO DE 2022 12:22

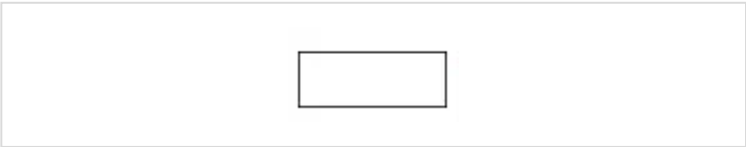
Operador

O lógica ||

RACSOZUNIGA 4 DE MARZO DE 2022 12:32

Procesos

El **rectángulo** representa el o los procesos del algoritmo. Por ejemplo: cambios de valores de variables, asignaciones, operaciones aritméticas, etc.



OSCAR_DANIEL_GARCIA_SANCHEZ 4 DE MARZO DE 2022 12:22

Operador

Y lógica (&&)

RIVERA HERNANDEZ CARLOS IVAN 4 DE MARZO DE 2022 12:05

Entero

Se define como ***int*** y se usa para recibir o definir números **int** nombre;

Pueden ser solamente numeros enteros, por eso el nombre. Pueden ser igual numeros negativos. Para numeros con decimales se usa Float. — ANGELVILLALPANDO7813

OSCAR_DANIEL_GARCIA_SANCHEZ 4 DE MARZO DE 2022 12:22

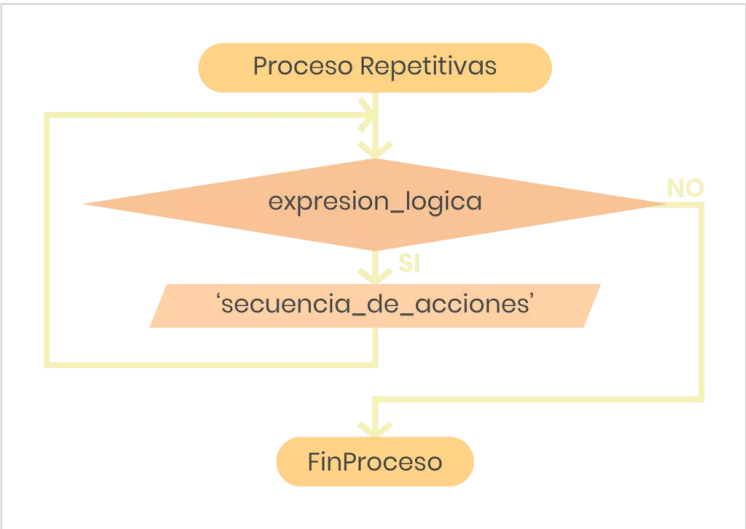
Operador

Negación (!)

El operando (que puede ser una expresión que se evalúa a un resultado) es convertido a tipo bool, con lo que solo puede ser uno de los valores cierto/falso. A continuación el operador cambia su valor; Si es cierto es convertido a falso y viceversa. — ROMAN ANTONIO ARECHIGA ROJAS

ZAIR OSORIO LLERENAS 4 DE MARZO DE 2022 11:58

Diagrama de flujo. Estructura de control repetitiva "mientras"



El cuerpo del bucle se repite mientras se cumple una determinada condición. Cuando se ejecuta la instrucción mientras, la primera cosa que sucede es evaluar la condición (una expresión booleana). — PAOLA ATILANO

RIVERA HERNANDEZ CARLOS IVAN 4 DE MARZO DE 2022 11:59

Carácter

Se define como ***char*** y se usa para recibir o definir letras o hasta cadenas **char** nombre;

MARCOSZEPEDA5082 4 DE MARZO DE 2022 11:59

Lenguaje de alto nivel

Cuando hablamos de un lenguaje de alto nivel nos referimos al tipo de lenguaje de programación que no expresa los algoritmos teniendo en cuenta la capacidad que tienen las máquinas para ejecutar órdenes, sino al que se utiliza teniendo en cuenta las capacidades cognitivas de los seres humanos.

```
1 // class declaration
2 public class ProgrammingExample {
3
4     // method declaration
5     public void sayHello() {
6
7         // method output
8         System.out.println("Hello World!");
9     }
10 }
```

ABELMARTINEZ7792 4 DE MARZO DE 2022 12:50

Arreglo Unidimensional

tipo nombre [tamaño]; -> int n[3];

Un **arreglo unidimensional** es un tipo de datos estructurado que está formado de una colección finita y ordenada de datos del mismo tipo. Es la **estructura** natural para modelar listas de elementos iguales.

SANTIAGO XT 4 DE MARZO DE 2022 12:13

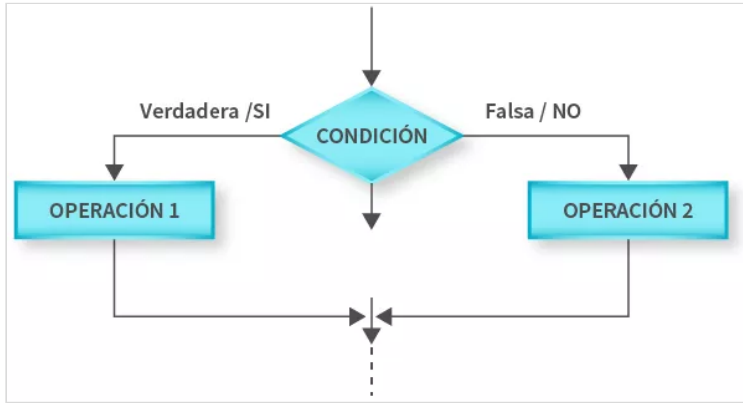
Lenguaje Maquina

Es el lenguaje en que únicamente se utilizan 0 y 1. También se le conoce como lenguaje ensamblador.

los unos representan un pase de corriente eléctrica, por el contrario un cero significa que no pasa la corriente eléctrica, en la vida diaria podemos construir un sistema binario de varias formas, tal como decir arriba abajo, prendido apagado, etc. — LUISSIERRA4557

ZAIR OSORIO LLERENAS 4 DE MARZO DE 2022 12:09

Diagrama de flujo. Estructura de control repetitiva "para"



CARLOS_FERNANDO_RIVAS_JIMENEZ 4 DE MARZO DE 2022 12:25

Operadores relacionales

Son los símbolos que sirven para relacionar dos valores, variables o condiciones haciendo una comparación, la salida de esta operación solo puede ser verdadera (1, *true*) o falsa (0, *false*)

RIVERA HERNANDEZ CARLOS IVAN 4 DE MARZO DE 2022 11:56

Tipos de datos

Definen que es lo que espera recibir el programa del usuario o los datos que se usaran dentro del programa

JOSE DAVID CASTELLANOS MOSQUEDA 4 DE MARZO DE 2022 12:01

ESTRUCTURAS DE CONTROL ANIDADAS

Las estructuras selectiva y repetitiva pueden quedar anidadas. Siempre y cuando queden anidadas, pero intercambiando la sentencia por otra estructura de control.

OCTAVIO SALVADOR VILLEGAS NAVARRO 4 DE MARZO DE 2022 12:15

Compiladores e interpretes

Para que el ordenador o el procesador puedan comprender las **instrucciones que contiene un programa desarrollado** previamente, el código fuente escrito en los lenguajes de programación actuales debe convertirse a un **formato legible por máquina**. De este procedimiento, dependiendo del lenguaje de programación, se encarga un compilador o un intérprete.

BRANDON ADRIAN GOMEZ NOAPLICA 4 DE MARZO DE 2022 11:55

Condiciones

Las condiones son valores que pueden ser verdaderos o no, en este caso, podriamos decir que si se cumple o no la condicion, se hara otra accion con esto.

Por ejemplo `if(condicion == true)`
`printf("Tu condicion es verdadera.")`

Por lo que las condiciones son estados que se pueden verificar si se cumplen o no.

RACSOZUNIGA 4 DE MARZO DE 2022 12:33

Diagramas de flujo

Es la representación gráfica de los algoritmos. Permite entre otras cosas la abstracción de las instrucciones que la máquina ejecutará.

DIEGO ALBERTO MALDONADO MELENDEZ 4 DE MARZO DE 2022 11:55

Directivas del procesador.

En C hay dos más comunes:

MIGUELGARCIA7736 4 DE MARZO DE 2022 12:00

Matrices (Arreglos bidimensionales)

Las matrices son arreglos multidimensionales que tienen índices definidos por cada dimensión.

La sintaxis para declarar una matriz en C es la siguiente:

tipo nombre [tamaño1] [tamaño2] ... ;

Ejemplo:

`int numeros[2][3] = {1,2,3,4,5,6} ; //2 filas y 3 columnas`

Estarían asignados de la siguiente manera:

`numeros[0][0]=1 numeros[0][1]=2 numeros[0][2]=3`
`numeros[1][0]=4 numeros[1][1]=5 numeros[1][2]=6`

OSCAR_DANIEL_GARCIA_SANCHEZ 4 DE MARZO DE 2022 11:52

Operadores lógicos

Se utilizan con expresiones para devolver un valor verdadero (cualquier entero distinto de cero) o un valor falso (0)

SAULSANCHEZ8791 4 DE MARZO DE 2022 12:09

Arreglos

Los arreglos se clasifican en unidimensionales y multidimensionales, son una colección de datos con el mismo tipo y guardados a través de una variable que reconoce el n número de valores mediante un índice que inicia en la posición cero.

Los arreglos son entidades estáticas debido a que se declaran de un cierto tamaño y conservan éste todo a lo largo de la ejecución del programa en el cual fue declarado. — PAOLA ATILANO

SANTIAGO XT 4 DE MARZO DE 2022 12:33

Tipos de lenguaje

ESTRUCTURAS DE CONTROL

Sintaxis en C

Estas estructuras controlan como se ejecutan los programas, es decir el orden de las instrucciones, ya que estas tienen un solo punto de entrada y uno de salida. — ALEJANDRO RODRIGO VILLASENOR RIVAS

Estructura de Control "para"

```
for ( inicializa_contador; condición; incrementa/decrementa; )
{
    sentencia 1;
    ...
    sentencia n;
}
```

```
for(int x=0;x>-10;x--){ printf("El contador X vale: %d\n",x);4 }
— DEMIANLORENZANA0013
```

```
int main(){ int x=0; for (x=1; x<=30; x++){ printf("%d \t",x); if
(x%7==0){ printf ("\n"); } } } — MAIRA LIZBETH PEREZ MARTINEZ
```

```
printf("Introduce un número: "); scanf("%d",&num); for
(x=0;x<=10;x++){ result=num*x; printf("\n%d por %d =
%d\n",num,x,result); } — JESUSFARIAS9996
```

```
for(R=0; R==5, R++){printf("%i" R,);} — TOMASVENEGAS0034
```

```
System.out.print("Ingrese un numero: "); // Imprime un mensajenum
= Integer.parseInt(entrada.next()); //Leer numfact=1; //Inicializa
acumuladorcont=1; //Inicializa contadorfor(cont=1; con<=5; cont =
cont+1) {fact = fact * cont; //Instrucción de
acumulación}System.out.println("Factorial: "+ String.valueOf(fact));
— SAIDARROYO0046
```

```
printf("hasta que numero quieres contar: "); scanf("%d",&num); for(
cont=1; cont — ALEJANDROBVAZQUEZP
```

```
for(i=0; i<=20; i++) printf("Soy la variable i, mi valor en esta
iteracion es: %d\n",i); — BRIANLALFARO
```

```
for(x=0;x>10;x++){printf(=el contador lleva%i\n",x);}
— ANGELGUECHI8015
```

```
for(a=0; a<100;a++){ printf("Ingrese un numero del 1 al 99");
scanf("%i",&num); } — JORGESALGADO4518
```

```
For( int I=0 ; I<10; I ++ ) cout <<"hola" ; — ZENIAGAMADOMINGUEZ
```

```
for(contador=2; contador%numero!=0;contador++){ printf("ingresa
un numero impar"); scanf("%i", &numero); } — JOSEMURO8000
```

```
for(cont — JORGEORTIZ3952
```

```
for(int x=1;x<50;x-){"x vale: %d\n"); — ANGELICAMORALES0003
```

Sirve para llevar a cabo un grupo de sentencias cierta cantidad de veces — ABELMARTINEZ7792

La Estructura de Control "para" permite inicializar el contador, definir la condición y determinar el incremento en la misma sentencia. — DIEGO ALBERTO MALDONADO MELENDEZ

Recorrerá un numero de valores de la forma que el programa determine — RIVERA HERNANDEZ CARLOS IVAN

Un contador cuenta el número de iteraciones fijas y se termina cuando llega al valor final previamente definido. — VANESSA NATHALY CASTRO MONROY

Se repetirá manera automática con todos los detalles de la repetición controlada por uncontador. — CHICO AGUAYO CARLOS ANDRES

Tiene la misma función de la estructura de control repetitiva MIENTRAS, sin embargo, esta permite declarar el contador dentro del mismo paréntesis de la condición. — ALEJANDRO RODRIGO VILLASENOR RIVAS

Es importante declarar el contador, la condición, el incremento o decremento del contador dentro del paréntesis de la estructura PARA. — MARIAGONZALEZ6245

En el para podemos definir el contador, condiciones e incremento dentro de el mismo paréntesis de la condición. — ESTHER CLEMENTE JIMENEZ

Una estructura repetitiva o bucle se utiliza cuando se quiere repetir un conjunto desentencias un número determinado de veces o mientras se mantenga el cumplimiento de una condición — DAIRA YAZMIN DANIELA HERNANDEZ GARCIA

al igual que la estructura "Mientras", el contador sera el responsable de controlar el bucle hasta que la condicion aun se cumpla — KALEBRUIZ5624

La principal diferencia en este tipo de estructura es que todos los datos se escriben en la primera linea del for — SANTIAGO XT

En esta estructura de control se realizan ciertas iteraciones para un bloque de código según se lo indiquemos, es similar al mientras, pero cambia la sintaxis — OCTAVIO SALVADOR VILLEGAS NAVARRO

La estructura de control para es cuando queremos repetir acciones o partes de código sin tener que escribirlo todo nuevamente. Este a diferencia del While es que el contador y demás se declara en la misma línea de código que el for. — BRUNITOUWU

Se necesita programa un contador, una condición y un incremento o decremento de la contador en la misma sentencia de la estructura. — ALAN IMANOL CORONA SALINAS

En términos prácticos tiene el mismo fin que el while. Sin embargo, esta instrucción resulta un poco más factible cuando se conoce el número exacto de iteraciones que se hará de un determinado bloque de instrucciones. — RACSOZUNIGA

La instrucción for permite repetir una instrucción un número especificado de veces. El cuerpo de una instrucción for se ejecuta cero o más veces hasta que una condición opcional sea falsa. — JESUSGONZALEZ5139

Estructura de Control Repetitiva

"hacer_mientras"

contador = 1; //inicializa

```
do {  
    sentencia 1;  
    ...  
    sentnecia n;  
    contador ++; // --  
} while ( condición );
```

```
int digito=0;doprintf("%d ",digito++);while (digito<=9);  
– DEMIANLORENZANA0013
```

```
char seleccion; do{ printf("1.- Comenzar\n"); printf("2.- Abrir\n");  
    printf("3.- Grabar\n"); printf("4.- Salir\n"); printf("Escoge una  
    opción: "); seleccion=getchar(); switch(seleccion){ case  
    '1':printf("Opción 1"); break; case '2':printf("Opción 2"); break; case  
    '3':printf("Opción 3"); } }while(seleccion!='4'); – JESUSFARIAS9996
```

```
do{ if(minutos>=60){ horas++; minutos=minutos-60;}  
else{findowhile=0}}while(findowhile==1); – BRIANLALFARO
```

```
System.out.print("Ingrese un numero: "); // Imprime un mensajenum  
= Integer.parseInt(entrada.next()); //Leer numfact=1; //Inicializa  
acumuladorcont=1; //Inicializa contadordo {fact = fact * cont;  
//Instrucción de acumulaci3ncont = cont + 1; //Instrucci3n de  
contador}while (cont <= 5);System.out.println("Factorial: "+  
String.valueOf(fact)); – SAIDARROYO0046
```

```
do{B=B+2; R=R+1}; while(R!=10); – TOMASVENEGAS0034
```

```
do {printf(ingresa un numero del 1 al 3);num=num+2;}while(num<10);  
– ALEJANDROBVAZQUEZP
```

```
contador = 0;//inicializa do{printf("horas de trabajo %i\n",  
    contador); contador=contador+horas} while(contador<12);  
– JOSEMURO8000
```

```
contador=1; do{ printf("Escriba su c3digo para acceder al sistema  
    escolar"); scanf("%i",&c3digo); contador++;} while(contador<31);  
– JORGESALGADO4518
```

```
do{printf("ingresa numero del 1 a  
100");scanf(%i,&num);if(num!=5)printf("ingresa un num del 1 a  
100)while(num!=5); – ANGELGUECHI8015
```

```
do printf("%d",digito++); while(digito<=9);} – JORGEORTIZ3952
```

```
int=1 do{ printf("escribe tu  
edad");scanf(%i,&E);if(E>=18)printf("ingresa tu edad")while(E>=18);  
– ANGELICAMORALES0003
```

En la Estructura de Control Repetitiva "hacer_mientras" se realiza la primera vez todo el proceso, y posteriormente se evalúa la condición la condición. – DIEGO ALBERTO MALDONADO MELENDEZ

Sirve para crear un ciclo que se repita hasta el límite que se establezca – ABELMARTINEZ7792

Se repetirá por lo menos una vez, las demás dependen de si se cumple una condición o no – RIVERA HERNANDEZ CARLOS IVAN

Es como la estructura While solo que esta prueba la condición de continuación del ciclo repetitivo, después de ejecutar el cuerpo del ciclo, por lo tanto, el cuerpo del ciclo repetitivo se ejecutará por lo menos una vez. – CHICO AGUAYO CARLOS ANDRES

Ejecuta al menos una vez su bloque repetitivo, a diferencia del while o del for que podían no ejecutar el bloque. – VANESSA NATHALY CASTRO MONROY

Cabe destacar que debe existir una condición dentro del ciclo, de lo contrario se ejecutara de manera infinita. – ALEJANDRO RODRIGO VILLASENOR RIVAS

Primero realiza los procesos y después los evalúa. Siempre entrará por lo menos una vez aunque al evaluarla por primera vez sea falsa. – MARIAGONZALEZ6245

Esta estructura repetitiva se utiliza cuando conocemos de antemano que por lo menos una vez se ejecutará el bloque repetitivo. – DAIRA YAZMIN DANIELA HERNANDEZ GARCIA

En esta se ejecuta por lo menos una vez el bloque a diferencia de while o de for que no hacen esta ejecución. – ESTHER CLEMENTE JIMENEZ

Se ejecuta al menos una vez aunque la condición para ejecutarse no se cumpla – SANTIAGO XT

Las sentencias (una o más) del cuerpo del lazo se ejecutan mientras que la condición sea cierta. – KALEBRUIZ5624

A diferencia del mientras, en esta estructura de control siempre va a entrar al bloque de código por lo menos una vez. Después, solo continuará iterando si la condición es verdadera – OCTAVIO SALVADOR VILLEGAS NAVARRO

La estructura de control hacer mientras es cuando queremos que haga o repita lineas de código mientras se esté cumpliendo una condición. Si no se cumple, se dejará de hacer. – BRUNITOUWU

Se realiza primero el proceso o los procesos y después va a evaluar la condición. – ALAN IMANOL CORONA SALINAS

LIZBETH VEGA MALDONADO 29 DE AGOSTO DE 2021 19:38

Estructura de Control Repetitiva "mientras"

contador = 0; //iniciaiza

```
while ( condición )  
{  
    sentencia 1;  
    ...  
    sentencia n;  
    contador ++; // --  
}
```

```
int digito=0;while (digito<=9) {printf("%d ",digito);++digito;  
– DEMIANLORENZANA0013
```

```
while ( contador <= 10 ) /* Condición */ { printf( "%d ", contador );  
/* Salida */ contador++; /* Incremento del contador */ }  
– JESUSFARIAS9996
```

```
while(detector==0){R=2*detector; B=R/5; detector++;}  
– TOMASVENEGAS0034
```

```
System.out.print("Ingrese un numero: "); // Imprime un mensajenum  
= Integer.parseInt(entrada.next()); //Leer numfact=1; //Inicializa  
acumuladorcont=1; //Inicializa contadorwhile(cont <= num){fact =  
fact * cont; //Instrucción de acumulacióncont = cont + 1;  
//Instrucción de contador}System.out.println("Factorial: "+  
String.valueOf(fact)); – SAIDARROYO0046
```

```
contador=0; while (num <=3){printf("Numero menor que 3%d \n",  
num);} contador ++; – ALEJANDROBVAZQUEZP
```

```
secreto = "asdasd" clave = input("Dime la clave:")while clave !=  
secreto: print("Clave incorrecta!!!") clave = input("Dime la  
clave:")print("Bienvenido!!!")print("Programa terminado")  
– LORENZOLARA2477
```

```
contador = 0; //inicializa while (contador=<50){printf(múltiplos de  
cinco: %i \n",contador) contador=contador+5} – JOSEMURO8000
```

```
contador =0; while(decicion>0){printf("quiere comprar algo mas? \n  
1=Si 2=No"); scanf("%d",decicion); } – ALEXISJIMENEZ7748
```

```
while(numero==1){printf("escogiste la primer opcion");  
– BRIANLALFARO
```

```
contador=0; while(registro<10){ printf("Ingrese su nombre para  
acceder a la página"); scanf("%s",%nombre); contador++;}  
– JORGESALGADO4518
```

```
contador = 20; while(num=<10){printf("llevas %i\n",num);contadpr  
++;} – ANGELGUECHI8015
```

```
Contador=0 ; while (contador <10) ; cout" hola"; contador= contador  
+1; – ZENIAGAMADOMINGUEZ
```

```
cont=0; while(número>10){printf"%d",número);cont+1;}  
– ANGELICAMORALES0003
```

```
cont=0;while(x<=100);  
{system.out.printf(x);system.out.printf("____");x=x+1;}  
– JORGEORTIZ3952
```

```
secreto = "asdasd"clave = input("Dime la clave:")while clave !=  
secreto: print("Clave incorrecta!!!") clave = input("Dime la  
clave:")print("Bienvenido!!!")print("Programa terminado")  
– ERIKANUNEZ4850
```

Mientras la condición sea verdadera, las sentencias se ejecutarán
hasta que deje de serlo – ABELMARTINEZ7792

Se repetirá un numero de veces dado dependiendo si se cumple una
condición – RIVERA HERNANDEZ CARLOS IVAN

Primero evalúa la condición, en caso de cumplirse realiza las
sentencias cuantas veces la condición sea verdadera.
– DIEGO ALBERTO MALDONADO MELENDEZ

Cuando se ejecuta la instrucción mientras, la primera cosa que
sucede es evaluar la condición. – VANESSA NATHALY CASTRO MONROY

Como su nombre lo indica, hará ese bucle MIENTRAS la condición
sea verdadera, pero si desde el inicio la condición es falsa ni siquiera
va a entrar al bucle. – CHICO AGUAYO CARLOS ANDRES

Su principal característica es que se evalúa una condición y se
ejecuta hasta que esta sea falsa. Cabe destacar que necesita tener un
contador antes de su declaración.

– ALEJANDRO RODRIGO VILLASENOR RIVAS

Se evalúa la condición y si ésta es verdadera entra por lo menos una
vez a realizar el proceso. Si desde la primera vez que se evalúa es
falsa, existe la posibilidad que nunca entre. – MARIAGONZALEZ6245

Mientras la condición es verdadera se realizara el proceso, si esta
nunca es verdadera no realizara nada. – ESTHER CLEMENTE JIMENEZ

Es aquella en que el cuerpo del bucle se repite mientras se cumple
una determinada condición. Cuando se ejecuta la instrucción
mientras, la primera cosa que sucede es evaluar la condición
– DAIRA YAZMIN DANIELA HERNANDEZ GARCIA

El ciclo se seguira ejecutando mientras una determinada condicion
se cumpla – KALEBRUIZ5624

En esta estructura se repite una acción siempre y cuando se cumpla
una condicion – SANTIAGO XT

En esta estructura de control se ejecuta un bloque de código mientras
una condición sea cierta, solo entrando al bloque una vez evaluada la
condición. En caso de que no se cumpla, nunca se ejecuta
– OCTAVIO SALVADOR VILLEGAS NAVARRO

La estructura de control While es cuando queremos repetir acciones
o partes de código sin tener que escribirlo todo nuevamente. Este a
diferencia del For es que el contador y demás se declara antes de
declarar el While, y el contador se incrementa dentro del ciclo.
– BRUNITOUWU

En la estructura de control "mientras", si su bloque de instrucciones
sólo contiene una instrucción, los caracteres abrir llave ({} y cerrar
llave (}) son opcionales. – JESUSGONZALEZ5139

Primero se evalúa la condición y si se cumple entrará a realizar el
proceso. – ALAN IMANOL CORONA SALINAS

Mientras la condición sea verdadera, las sentencias se ejecutarán
hasta que deje de serlo – LEONARDO FABIAN ARIAS DE ANDA

LIZBETH VEGA MALDONADO 29 DE AGOSTO DE 2021 19:38

Estructura de Control Repetitiva

Existen tres formas

LIZBETH VEGA MALDONADO 29 DE AGOSTO DE 2021 19:38

Estructura de Control Selectiva Multiple

```
switch ( expresion )  
{  
    case 1: {  
        sentencia 1;  
        ...  
        sentencia n;  
    }  
    break;  
    ...
```

case n: {

sentencia 1;

...

sentencia n;

}

break;

}

```
switch (eleccion=getchar()) {case 'r':case 'R':printf("ROJO");break;case
'b':case 'B':printf("BLANCO");break;case 'a':case
'A':printf("AZUL");break;  – DEMIANLORENZANA0013
```

```
switch(Lectura) { case 0x00: LCD_Character(0x00); Delay(300);
break; case 0x01: LCD_Character(0x01); Delay(300); break; case 0x02:
LCD_Character(0x02); Delay(300); break; case 0x03:
LCD_Character(0x03); Delay(300); break; case 0x04:
LCD_Character(0x04); Delay(300); break; case 0x05:
LCD_Character(0x05); Delay(300); break; case 0x06:
LCD_Character(0x06); Delay(300); break; case 0x07:
LCD_Character(0x07); Delay(300); break; }  – TOMASVENEGAS0034
```

```
printf("Introduce el día: "); scanf("%d",&dia); switch(dia){ case 1:
printf("Lunes"); break; case 2: printf("Martes"); break; case 3:
printf("Miércoles"); break; case 4: printf("Jueves"); break; case 5:
printf("Viernes"); break; case 6: printf("Sábado"); break; case 7:
printf("Domingo"); break; } }  – JESUSFARIAS9996
```

```
printf("elige que camino quieres tomar");
scanf("%i",&numero_camino); switch(numero_camino){ case 1:
printf("fuiste a la derecha"); break; case 2: printf("fuiste a la
izquierda"); break; case 3: printf("fuiste hacia delante"); break;}}
– JOSEMURO8000
```

```
printf("Introduce un numero del 1 al 3: "); scanf("%d",&numrrto);
switch(numrrto){ case 1: printf("Uno"); break; case 2: printf("Dos");
break; case 3: printf("Tres"); break; } }  – ALEJANDROBAZQUEZP
```

```
switch(elige una carta){case 1:{printf("Rey");} break; case 2:{
printf("Reina");} break; case 3: {printf("Joker"); break;
– JORGESALGADO4518
```

```
switch(numero){ case 1: printf("hola1"); break; case 2: printf("hola2");
break; case 3: printf("hola3"); break; case 4: printf("hola4"); break; }
– BRIANLALFARO
```

```
edad = 19 if (edad > 17) puts “Es mayor de edad” elsif (edad < 18) puts
“Es menor de edad” end  – SAIDARROYO0046
```

```
printf("elige un lado"); scanf("%i",&lado);switch(lado)
{case1:printf("derecha");break;case2:printf("izquierda");break;}}
– ANGELGUECHI8015
```

```
printf("Escribe tu edad");  – ANGELICAMORALES0003
```

```
switch(selecciona un color){case1:{printf("rojo");}break; case2:
{printf("azul");} break;}  – ANGELICAMORALES0003
```

```
Switch(num)Case1: hacer resp = 100*nbreakCase2: hacer resp =
100+n breakCase3: hacer resp = 100/n BreakDefaultResp
=0BreakEnd_casePrintf(resp)  – JORGEORTIZ3952
```

```
Switch (confiabilidad_del_producto) {Case A:Cout<
– ERIKANUNEZ4850
```

```
Printf("ingresa un número del 1al 3:") scanf ("%d",&) switch(día)
casero: printf(" el el número %d es lunes) brak case 2: printf("el día
numero%d es miercoles) break; case 3 printf ("el día número %d es
viernes) break; printf ("no elegiste ningún numero)  – ANGELDELREAL1
```

```
switch(número)  – ANGELICAMORALES0003
```

```
{case 1 : printf("Naciste en otoño");break case2: printf ("naciste en
invierno");break case3: printf("naciste en primavera")break case4:
printf("naciste en verano");break  – ANGELICAMORALES0003
```

Hay varios caminos que puede tomar el programa dependiendo del caso que cumpla – ABELMARTINEZ7792

Seguirá un camino específico dependiendo de algún dato que introduzca el usuario – RIVERA HERNANDEZ CARLOS IVAN

Cuando el camino de inicio al final tiene bifurcaciones, y no siempre se recorrerá todos. – CHICO AGUAYO CARLOS ANDRES

Si al evaluar la condición (o condiciones) el resultado es verdadero, entonces se ejecuta (n) cierta (s) operación (es). – VANESSA NATHALY CASTRO MONROY

Es la estructura en la cual podremos llevar al usuario por diferentes caminos, y en caso de no cumplirse ningún caso de los cuales deseamos ejecutar, podemos programar uno en el cual le mostremos algo al usuario, un error o algo que deseamos fuera de las opciones deseadas. – MARCOSZEPEDA5082

Se pueden elegir cuantos caminos el programador quiera. Los casos pueden tener la forma de case 1, o case 'A'. – DIEGO ALBERTO MALDONADO MELENDEZ

Se caracteriza porque se puede elegir un número N de caminos según el valor de la expresión. Además, permite tener un caso DEFAULT, si dicho valor no corresponda a ninguno de los casos. – ALEJANDRO RODRIGO VILLASENOR RIVAS

Una de las características principales que tiene es que, si se cumple la expresión, se ejecuta alguno de los caminos a seguir. – MARIAGONZALEZ6245

Existen muchos caminos a seguir dentro de esta estructura dependiendo del dato es el caso que se realizara. – ESTHER CLEMENTE JIMENEZ

Dependiendo de los valores que tome, se tomara la decisión de irse por x camino – KALEBRUIZ5624

Esta estructura se representa por un selector el cual si toma el valor 1 ejecutará la acción 1, si toma el valor 2 ejecutará la acción 2, si toma el valor n realizará la acción n. – DAIRA YAZMIN DANIELA HERNANDEZ GARCIA

Esta estructura de control es muy útil ya que nos permite tomar distintos caminos dependiendo de la condición que se cumpla, en lugar de que solo se ejecute el bloque de código si una condición es verdadera como en la selectiva simple – OCTAVIO SALVADOR VILLEGAS NAVARRO

La estructura de control múltiple es cuando queremos que haga diferentes cosas con diferentes posibles casos – BRUNITOUWU

Nos permite tener varias opciones por las cuales puede continuar la ejecución del programa, de acuerdo a la expresión tomara cierto camino, además que cuenta con un "default" que actúa en caso de que ningún camino cumpla con la condición. — JESUSGONZALEZ5139

En esta estructura de control se pueden elegir una serie de caminos, según la expresión dada. — ALAN IMANOL CORONA SALINAS

LIZBETH VEGA MALDONADO 29 DE AGOSTO DE 2021 19:38

Estructura de Control Selectiva Doble

if (condición)

{

sentencia 1;

...

sentencia n;

}

else

{

sentencia 1;

...

sentencia n;

}

```
int edad; printf("Escriba su edad: "); scanf("%d", &edad); if (edad >= 18){ printf("Ya puedes votar"); } else{ printf("Todavía eres un niño"); }
```

 — DEMIANLORENZANA0013

```
if (retiro <= saldo){ saldo = saldo - retiro; printf("Su nuevo saldo es: %.2f", round(saldo)); } else{ printf("No hay suficiente saldo"); }
```

 — JESUSFARIAS9996

```
if(calificacion>60){ printf("Pasaste el examen"); } else{printf("Reprobaste el examen");}
```

 — JORGESALGADO4518

```
printf("Escribe tu escuela"); scanf("%s", Nombre de la escuela); if (Escuela = UDG){printf("puedes entrar a clases"); } else {printf("no eres alumno de la UDG");}
```

 — ALEJANDROBVAZQUEZP

```
if(detector==5){R=R+1; } else{R=R-1}
```

 — TOMASVENEGAS0034

```
if(minutos>=60){printf("tienes una hora o mas");}else{printf("solo tienes minutos");}
```

 — BRIANLALFARO

```
if(hora<20){printf("aún no tienes que ir a dormir");}else{printf("ya tienes que dormir");}
```

 — JOSEMURO8000

```
edad = 19 if (edad > 17)puts "Es mayor de edad"else puts "Es menor de edad" end
```

 — SAIDARROYO0046

```
if sueldo < 600 entonces nuevo saldo= sueldo + 10% else nuevo sueldo + aumento 0% end_if
```

 — LORENZOLARA2477

```
if(pastelito
```

 — ALEXISJIMENEZ7748

```
if(hora>23){printf("deberias estar durmiendo");}else{printf("aun puedes divertirte");}
```

 — ANGELGUECHI8015

```
If(kilometros>=1000){printf("tienes 1000 metros por caminar");}else{printf("puedes parar de caminar");}
```

 — ANGELDELREAL1

```
printf("Escribe tu edad"); scanf("%d",&edad"); if(Edad=18+); {printf("puedes vacunarte"); } else{printf("No puedes vacunarte");} — ANGELICAMORALES0003
```

```
If sueldo < 200 Nuevo sueldo = sueldo+ aumento 10%ElseNuevo sueldo = sueldo+ aumento 0%
```

 — JORGEORTIZ3952

```
printf("cual es tu mascota, m");scanf("%s", &mascota);if(m=perro);printf("tiene un perro");else printf("tiene un gato");
```

 — ERIKANUNEZ4850

Hay dos caminos a tomar, la sentencia que se ejecute dependerá de si la condición se cumple o no — ABELMARTINEZ7792

Tomara un pequeño desvío si se cumple una condición, si no se cumple entonces tomara otro pequeño desvío — RIVERA HERNANDEZ CARLOS IVAN

permiten controlar la ejecución de varias acciones , se debe ejecutar una o la otra, pero no ambas a la vez, es decir, son mutuamente excluyentes. — VANESSA NATHALY CASTRO MONROY

Se evalúa una condición y en función del resultado de la misma se realiza una opción u otra — CHICO AGUAYO CARLOS ANDRES

Se caracteriza porque puede escoger solo dos caminos dependiendo del valor de la condición, si esta se cumple o no se ejecuta un proceso, donde este es diferente de acuerdo a dicho valor de la condición. — ALEJANDRO RODRIGO VILLASENOR RIVAS

Tiene dos caminos para elegir. Si no hace un proceso, hace otro. — DIEGO ALBERTO MALDONADO MELENDEZ

En esta estructura sólo se puede elegir entre dos caminos, en caso de que la condición se cumpla realiza los procesos necesarios. Si la condición no se cumple, se pueden seguir otro camino. — MARIAGONZALEZ6245

Esta tiene dos posibles caminos por seguir dependiendo si la condición se cumpla o no. — ESTHER CLEMENTE JIMENEZ

Tiene dos caminos El camino que se ejecuta cuando la condición es verdadera, se implementa mediante la instrucción if . La condición va inmediatamente después del if y obligatoriamente entre paréntesis. El camino que se ejecuta cuando la condición es falsa, se implementa mediante la instrucción else. — DAIRA YAZMIN DANIELA HERNANDEZ GARCIA

solo existen dos caminos y solo se podra ejecutar 1 a la vez, si no es uno, es otro — KALEBRUIZ5624

En esta estructura de control se nos permite tomar dos caminos, en caso de que la condición sea cierta se ejecuta un bloque de código, y en caso de que la condición sea falsa, se ejecuta el otro bloque de código. — OCTAVIO SALVADOR VILLEGAS NAVARRO

La estructura de control doble es cuando tenemos una condición a cumplir, ejecutará alguna función, y existe el caso de que si no la cumple, haga alguna otra cosa — BRUNITOUWU

Esta estructura consta de dos posibles vías que puede tomar el programa, y de acuerdo a lo que se cumpla en la condición lo realizará el programa, ambas vías realizaran alguna acción dependiendo del camino que se tome. — JESUSGONZALEZ5139

En esta estructura de control se pueden escoger dos caminos dependiendo de si la condición se cumple o si no se cumple.
— ALAN IMANOL CORONA SALINAS

Hay dos caminos a tomar, la sentencia que se ejecute dependerá de si la condición se cumple o no — LEONARDO FABIAN ARIAS DE ANDA

LIZBETH VEGA MALDONADO 29 DE AGOSTO DE 2021 19:38

Estructura de Control Selectiva

Se clasifica en tres

LIZBETH VEGA MALDONADO 29 DE AGOSTO DE 2021 19:38

Estructura de Control Selectiva Simple

```
if ( condición )
{
    sentencia 1;
    ...
    senencia n;
}
```

```
int edad; printf("Escriba su edad: "); scanf("%d", &edad); if (edad >= 18){ printf("Ya puedes votar"); } — DEMIANLORENZANA0013
```

```
if(Red==0){ R=R+1; printf("Tu color no contiene rojo");} — TOMASVENEGAS0034
```

```
if(calificación >= 60){printf("aprovaste");} — JOSEMURO8000
```

```
if (retiro <= saldo){ saldo = saldo - retiro; printf ("Su nuevo saldo es: %.2f", round(saldo)); } — JESUSFARIAS9996
```

```
if(minutos>=60){ printf("tienes una hora o mas");} — BRIANLALFARO
```

```
if(numero>4) {printf("Usted ha ganado el premio!!!");} — JORGESALGADO4518
```

```
printf("Escribe tu escuela"); scanf("%s", Nombre de la escuela); if (Escuela = UDG){printf("puedes entrar a clases");} — ALEJANDROBVAZQUEZP
```

```
edad = 19 # asignamos un valor a la variable edad if (edad > 17); puts “Es mayor de edad” fin — LORENZOLARA2477
```

```
km = 18 if (km > 17)puts “Es una ruta larga”end — SAIDARROYO0046
```

```
printf("introcue tu preferencia, agua o coca cola"); scanf("%i",&preferencia);if(preferencia = cocacola);printf("el bicho esta triste");if(preferencia=agua);printf("el bicho esta feliz" — ANGELGUECHI8015
```

```
printf("Te gusta el color azul???\n (1=Si 2=No));scanf("%d",Color);if(color=1){printf("El color azul esta padre");} printf("el color azul esta feo :p"); — ALEXISJIMENEZ7748
```

```
if(edad<=15){printf("eres candidato/a a ser seleccionado para nuestro equipo");} — ANGELICAMORALES0003
```

```
if (numero=12){printf("usted tiene una docena");} — ERIKANUNEZ4850
```

```
If(kilometros>=1000){printf("tienes 1000 metros por caminar");} — ANGELDELREAL1
```

```
If sueldo < 200 Nuevo sueldo = sueldo+ aumento 10%} — JORGEORTIZ3952
```

```
La(s) sentencia(s) solo se ejecutarán si se cumple la condición, hay un solo camino — ABELMARTINEZ7792
```

```
Entrara a un pequeño desvió si se cumple una condición, si no se cumple no pasa nada y sigue su camino normal — RIVERA HERNANDEZ CARLOS IVAN
```

```
Primero hace una lectura de datos, posteriormente evalúa la expresión lógica — VANESSA NATHALY CASTRO MONROY
```

```
Se usa cuando a solución del problema requiere de una comparación, para poder ejecutar algo de acuerdo a una decisión solo si es verdadera dicha comparación. — ALEJANDRO RODRIGO VILLASENOR RIVAS
```

```
Se evalúa una condición y en función del resultado de la misma se realiza una opción o si no sigue el camino normal. Las condiciones se especifican usando expresiones lógicas. — CHICO AGUAYO CARLOS ANDRES
```

```
En esta estructura se elige un solo camino o no, en el que se evalúa si la condición es verdadera o falsa. — MARIAAGONZALEZ6245
```

```
Se implementa mediante la instrucción if , la condición va inmediatamente después del if y obligatoriamente entre paréntesis evaluando si la condición es verdadera o falsa. — DAIRA YAZMIN DANIELA HERNANDEZ GARCIA
```

```
Solo hay un camino para elegir. Dependiendo de la condición o ejecuta una sentencia, o no realiza nada. — DIEGO ALBERTO MALDONADO MELENDEZ
```

```
Seguirá un camino específico dentro de la estructura solo si se cumple la condición establecida anteriormente. — ESTHER CLEMENTE JIMENEZ
```

```
Si la condicion es verdadera se ejecutara el bloque, de lo contrario continuara con la siguiente sentencia — KALEBRUIZ5624
```

```
Representa una elección de camino que tomará de acuerdo a la condición que se establezca, si es verdadera realizara una acción, si es falsa comúnmente no realiza nada. — JESUSGONZALEZ5139
```

```
Es un tipo de lenguaje toma diferentes acciones dependiendo de si se cumple o no una condicion — SANTIAGO XT
```

```
Esta estructura de control nos sirve para tomar una ruta en caso de que se cumpla una condición. Para la selectiva simple, las sentencias solo se ejecutan en caso de cumplirse la condición. — OCTAVIO SALVADOR VILLEGAS NAVARRO
```

```
La estructura simple es cuando en alguna parte del código hay una condición, que si se cumple dará una instrucción diferente. — BRUNITOUWU
```

```
En esta estructura de control se escoge o no un sólo camino. — ALAN IMANOL CORONA SALINAS
```


Esta estructura permite tomar un camino distinto dentro del algoritmo si es que la condición evaluada es verdadera.
— RACSOZUNIGA

LIZBETH VEGA MALDONADO 29 DE AGOSTO DE 2021 19:38

Estructura de Control Secuencial

sentencias 1;

...

sentencia n;

```
int a, b, sum; printf("Introduce el primer número: "); scanf("%d", &a);
printf("Introduce el segundo número: "); scanf("%d", &b); sum=a+b;
printf("La suma es: %d\n\n", sum); return 0;
— DEMIANLORENZANA0013
```

```
main(){ //definimos variables a usar float cateto_opu = 0 ; float
cateto_adya = 0 ; float h; // Solicitud de datos printf(" -valor del
opuesto : "); scanf(" %f",&cateto_opu); printf(" -valor del
adyacente : "); scanf(" %f",&cateto_adya); // Realizar calculos h =
sqrt(pow(cateto_opu,2) + pow(cateto_adya,2)); printf("\n"); printf("
*La hipotenusa del triangulo es : %.2f\n",h); return 0;}
— JESUSFARIAS9996
```

jajajaja me puso caritas — JESUSFARIAS9996

```
printf("escribe tu edad"); scanf("%i", &edad);
año_de_naicimiento=2021-edad; printf("tu año de nacimiento es",
%i\n", año_de_nacimiento); — JOSEMURO8000
```

printf("Introduce tu nombre completo"); — BRIANLALFARO

```
printf("Introduce un valor para y: "); scanf("%i", &y); printf("El valor
de y es: %i.\n\n",y); — SAIDARROYO0046
```

```
printf("nombre de la escuela"); scanf("%s"Escuela)
— ALEJANDROBVAZQUEZP
```

```
K=100-Ma*100/255; C=(100-R*20/51-K)*100/(100-K); M=(100-
G*20/51-K)*100/(100-K); Y=(100-B*20/51-K)*100/(100-K);
— TOMASVENEGAS0034
```

```
printf("Escribe cuantas mascotas tienes); scanf("%i",&mascotas);
— JORGESALGADO4518
```

```
printf("Introduce tu curp"); scanf("%s",&curp); — BRIANLALFARO
```

```
printf("resultado de 2+2"), res); — LORENZOLARA2477
```

```
printf("introduce el nombre del alumno");scanf("%i",&nombre);
printf("cual es su calificacion"); scanf("%i",&calificacion");
pintf("\n\nnombre,calificacion") — ANGELGUECHI8015
```

```
printf("introduce tu color favorito); scanf("%s",&color); printf("tu
color favorito es, %s); — ERIKANUNEZ4850
```

```
printf("Hola mundo"); — ALEXISJIMENEZ7748
```

```
Printf("Escribe tu edad"); — ANGELICAMORALES0003
```

```
printf("escribe nombre de la empresa") — JORGEORTIZ3952
```

Cout" dame un número" si el número es par imprimo que si es par y si el número no fuera par imprimo que no es par
— ZENIAGAMADOMINGUEZ

```
scanf("%s",&empresa); — JORGEORTIZ3952
```

```
Printf("cuantos amigo tienes"); scanf("%i",&amigos);
— ANGELDELREAL1
```

```
printf("Bienvenido a la materia") — JOSEMEZA5934
```

En la estructura de control secuencial, las sentencias se ejecutan en el orden en que están escritas — ABELMARTINEZ7792

Hará todas y cada una de las instrucciones, sin excepción.
— RIVERA HERNANDEZ CARLOS IVAN

Es la estructura mas sencilla, ya que se ejecutan las sentencias en forma de secuencial, es decir, de manera ordenada de una en una y de arriba hacia abajo. — ALEJANDRO RODRIGO VILLASENOR RIVAS

Característica: indica al procesador que debe ejecutar de forma consecutiva una lista de acciones.
— VANESSA NATHALY CASTRO MONROY

Es una estructura que indica de forma consecutiva las acciones que el procesador tiene que realizar — SANTIAGO XT

Es como un camino recto, con un principio y un final, en donde se hará todo el camino completo. — CHICO AGUAYO CARLOS ANDRES

Nos permite diseñar la solución a los problemas planteados, siguiendo una línea consecutiva sin necesidad de de repetir para llegar a la solución. — MARIAGONZALEZ6245

Ejecuta las instrucciones de forma lineal. — RACSOZUNIGA

Es de las estructuras más sencillas y simples que se puedan crear en un código fuente. Es capaz de identificar unos datos de entrada, procesarlos y mostrarlos o imprimirlos en la salida.Siguiendo como un camino recto. — DAIRA YAZMIN DANIELA HERNANDEZ GARCIA

Esta estructura de control funciona como un camino recto que sigue una serie de pasos para completar un proceso — ISAACBARAJAS54481

Las acciones siguen una a otra de forma secuencial, es un solo camino el que sigue tal como una línea recta.
— ESTHER CLEMENTE JIMENEZ

Este tipo de estructuras de control sigue como su nombre lo dice una secuencia (En orden lineal) entre las acciones o instrucciones que se establecen en el programa, se considera la más fácil de representar gráficamente y programarlo. — JESUSGONZALEZ5139

Las instrucciones se van a ejecutar una tras otra como una secuencia lineal, por lo tanto, una instrucción no se ejecutará hasta que termine la anterior. — ALAN IMANOL CORONA SALINAS

Las instrucciones o pasos se ejecutaran de manera lineal hasta completar el proceso — KALEBRUIZ5624

Como su nombre lo indica, la estructura de control secuencial se ejecuta paso por paso en el orden que se lo indiquemos.
— OCTAVIO SALVADOR VILLEGAS NAVARRO

La estructura de control ejecuta el código secuencialmente sin pausas, de arriba a bajo sin ninguna condición – BRUNITOUWU
