



# DECISIONES

## PROGRAMACIÓN DE COMPUTADORAS III

Abdel G. Martínez L.

# CONCEPTO Y DEFINICIÓN

---

- ⦿ Las decisiones permiten comprobar condiciones
- ⦿ Hacen que nuestro programa se comporte de diferentes maneras dependiendo de la condición
- ⦿ La sentencia `if` es utilizada como condicional
- ⦿ Evalúa una condición, si es verdadera ejecuta un código; si es falsa, ejecuta otro código o continúa la ejecución del programa
- ⦿ Utiliza valores booleanos (`True`, `False`)

# ESTRUCTURA

---

- ⦿ La primera línea contiene la expresión lógica a evaluar
- ⦿ Debe terminar siempre con dos puntos (:)
- ⦿ Luego van las órdenes a ejecutar cuando se cumple la condición
- ⦿ Estas órdenes deben ir en bloque de sangrado

```
>>> num = input("Escriba un número: ")
```

```
>>> if int(num) < 0:
```

```
...     print("El número es negativo")
```

```
>>> print("Su número es " + num)
```

# TIPOS

---

## ⦿ *Simple*

```
>>> if 2 < 0:  
...     print("El número es negativo")
```

## ⦿ *Bifurcado*

```
>>> if int(num) < 0:  
...     print("El número es negativo")  
  
>>> else:  
...     print("El número es positivo")
```

# TIPOS

---

## ◉ *Múltiple*

```
>>> if int(num) < 0:
...     print("El número es negativo")
... elif int(num) == 0:
...     print("El número es cero")
... else:
...     print("El número es negativo")
>>>
```

# TIPOS

---

## ◉ *Anidado*

```
>>> if int(intento) == 5:
...     print("Ganastes")
... else:
...     if int(intento) < 5:
...         print("Un poco más alto")
...     else:
...         print("Un poco más bajo")
```