

Introducción a C# .NET

Módulo 2

Instrucción condicional

If anidado

La **instrucción if** es anidada cuando la instrucción de la rama verdadera o la rama falsa es, a su vez, otra **instrucción if**.

Una **instrucción if** anidada se puede utilizar para implementar decisiones con varias alternativas o multi-alternativas.

Veamos un ejemplo de la aplicación de este tipo de instrucción en la próxima pantalla.



```
using System;

namespace If_Anidado
{
    /*
        Ingresar una nota de un alumno, e informar si está aprobado, si recupera o
        si promociona la materia.
        Datos:
        Se aprueba con 4 y se promociona con 7.
    */
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            const int nota_aprobacion = 4, nota_promocion = 7;
            Console.WriteLine("Ingrese la nota del alumno: ");
            int nota = Convert.ToInt16(Console.ReadLine());
```

...

```
if (nota < nota_aprobacion)
{
    Console.WriteLine("Debe RECUPERAR la materia");
}
else
{
    if (nota < nota_promocion)
    {
        Console.WriteLine("Materia APROBADA");
    }
    else
    {
        Console.WriteLine("Materia PROMOCIONADA");
    }
}
Console.ReadKey();
}
```

Si ejecutamos este programa ingresado una nota menor a 4, veremos el mensaje:

```
C:\Users\amerc\source\repos\Contenido_Curso_Intro\lf_Anidado\bin\Debug\lf_Anidado.exe
Ingrese la nota del alumno:
3
Debe RECUPERAR la materia
```

Si ingresamos una nota menor a 7, mostrará el mensaje:

```
C:\Users\amerc\source\repos\Contenido_Curso_Intro\lf_Anidado\bin\Debug\lf_Anidado.exe
Ingrese la nota del alumno:
6
Materia APROBADA
```

Y por último, si ingresamos una nota mayor o igual a 7, el mensaje será el siguiente:

```
C:\Users\amerc\source\repos\Contenido_Curso_Intro\lf_Anidado\bin\Debug\lf_Anidado.exe
Ingrese la nota del alumno:
7
Materia PROMOCIONADA
```



Fuente consultada:
[Estructura del lenguaje C++](#)

**¡Sigamos
trabajando!**