

FUNDAMENTOS DE ALGORITMOS



Ing. Yordan Marin Sovero

LOGRO DE LA SESIÓN 5

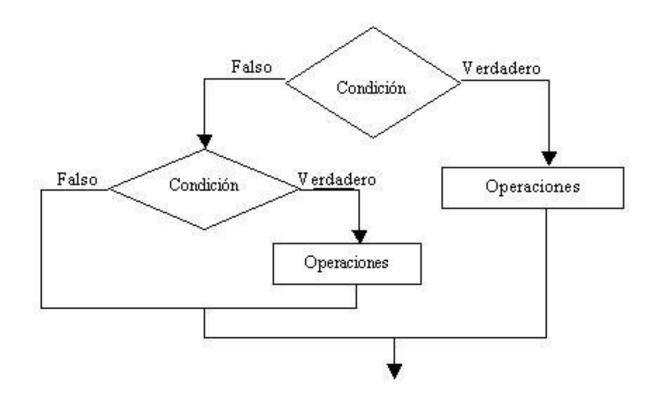
Al finalizar la sesión, el estudiante entiende la estructura condicional anidada y repetitiva para (for), mostrando dominio técnico en el lenguaje de programación c#.



ESTRUCTURA CONDICIONAL ANIDADA



Decimos que una estructura condicional es anidada cuando por la rama del verdadero o el falso de una estructura condicional hay otra estructura condicional.





Es una manera de hacer múltiples preguntas en una sola "cadena" de decisiones. La estructura "else if" te permite preguntar una cosa primero, y si eso no es cierto, preguntas otra cosa, y así sucesivamente.

```
if (Condición)
    //Bloque de código
else if (Condición)
    //Bloque de código
else
    //Bloque de código
```

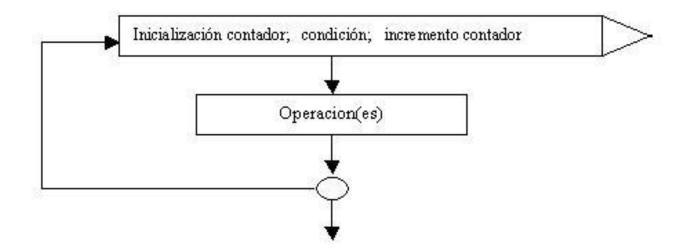
```
if (Condición)
    //Bloque de código
else
    if (Condición)
        //Bloque de código
    else
        //Bloque de código
```

ESTRUCTURA REPETITIVA PARA (FOR)



Es una estructura de control utilizada para repetir un bloque de código un número específico de veces.

```
for(inicialización, condición, incremento)
{
    //Bloque de código que se repetira
}
```



¿QUÉ ES UN INCREMENTO?

Es el proceso de aumentar el valor de una variable. Se utiliza comúnmente en bucles o estructuras repetitivas para actualizar el valor del contador o cualquier otra variable.

Operador	Símbolo	Rangos
Incremento unario	++	Se utiliza para aumentar el valor de una variable en 1.
Incremento compuesto	+=	Se utiliza para aumentar el valor de una variable en n.

¿QUÉ ES UN DECREMENTO?

Es el proceso de disminuir el valor de una variable. Es el opuesto del incremento. Se utiliza para actualizar el valor de una variable reduciendo su valor en uno o más.

Operador	Símbolo	Rangos
Decremento unario		Se utiliza para disminuir el valor de una variable en 1.
Decremento compuesto	-=	Se utiliza para disminuir el valor de una variable en n.

UNIVERSIDAD **PRIVADA DEL NORTE**