PROGRAMACIÓN WEB EN ENTORNO CLIENTE UD-3

BUCLES

ÍNDICE

[INTRODUCCIÓN 3](#_Toc146812565)

[JAVASCRIPT 4](#_Toc146812566)

[INTEGRACIÓN DE SCRIPTS EN EL DOCUMENTO HTML 4](#_Toc146812567)

[INSTRUCCIONES DE SALIDA 6](#_Toc146812568)

[COMENTARIOS 7](#_Toc146812569)

[VARIABLES Y ÁMBITO (SCOPE) 7](#_Toc146812570)

[OBJETOS 10](#_Toc146812571)

[typeof 11](#_Toc146812572)

[DOM 11](#_Toc146812573)

# INTRODUCCIÓN

Los bucles en JavaScript son estructuras de control esenciales que permiten automatizar tareas repetitivas en programas y scripts. Estas estructuras son fundamentales para manejar la iteración, lo que significa ejecutar un bloque de código varias veces en función de una condición específica. Los bucles son cruciales para recorrer elementos de matrices, realizar cálculos iterativos y procesar datos en conjuntos repetitivos. Los bucles más comunes en JavaScript son el bucle "for", el bucle "while" y el bucle "do...while". Estos bucles proporcionan a los desarrolladores la capacidad de crear código más eficiente y mantener un mayor control sobre la lógica de sus programas. Cada tipo de bucle tiene sus propias características y se utiliza en situaciones particulares según los requisitos del programa.

# BUCLE WHILE

Se utiliza para ejecutar un bloque de código mientras se cumple una condición dada.

La condición se verifica antes de que el código dentro del bucle se ejecute.

Pantalla de un video juego

Descripción generada automáticamente con confianza mediaPantalla de computadora con letras

Descripción generada automáticamente con confianza media

# BUCLE DO … WHILE

Similar al bucle "while", pero la condición se verifica después de ejecutar el código en el bucle.

Esto asegura que el código se ejecute al menos una vez, incluso si la condición inicialmente es falsa.

Texto

Descripción generada automáticamentePantalla de computadora con teclado

Descripción generada automáticamente con confianza media

# BUCLE FOR

Se utiliza para ejecutar un bloque de código un número específico de veces.

Se compone de tres partes: la inicialización, la condición y la expresión de iteración.

Texto

Descripción generada automáticamentePantalla de computadora con un teclado de computadora

Descripción generada automáticamente con confianza media

# BUCLE FOR … OF

JavaScript incorpora dos bucles estilo foreach, el bucle for … of y el bucle for … in.

El primero nos va a servir principalmente para recorrer un array.

Texto

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

# BUCLE FOR … IN

La utilidad principal de un bucle for … in es recorrer los atributos de un objeto.

Texto

Descripción generada automáticamente

También nos puede servir para recorrer un array y evitar los valores undefined:

Texto

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente