

Programación

UT3 - TAREA7

(10 puntos) Crea una función llamada **recorrerBucle** que reciba como parámetro cuatro números enteros que servirán para controlar la ejecución de un bucle **for**:

- El primer número indica en qué valor comienza el bucle.
- El segundo número indica en qué valor termina el bucle.
- El tercer número indica un valor del bucle para el que no se debe ejecutar el código de la iteración correspondiente.
- El cuarto número indica un valor del bucle para el que éste debe terminar su ejecución.

Además, la función muestra por pantalla el valor del índice del bucle en cada una de las iteraciones y devuelve como resultado el número de iteraciones que ha ejecutado el bucle.

NOTA: Se da por hecho que los números tercero y cuarto van a estar entre los valores de inicio y fin del bucle, así como el hecho de que el tercer número será menor que el cuarto.

Una vez que hemos llamado a la función, se debe mostrar en pantalla el valor que nos haya devuelto.

Por ejemplo, si llamamos a la función mediante la siguiente llamada:

```
recorrerBucle(1, 10, 5, 8);
```

en la pantalla se mostrará el siguiente resultado de la ejecución:

```
Índice actual: 1
Índice actual: 2
Índice actual: 3
Índice actual: 4
Índice actual: 6
Índice actual: 7
Número total de iteraciones: 6
```

SOLUCIÓN:

```
public class Programa {  
    public static void main(String[] args) {  
  
        int totalIteraciones= recorrerBucle(1, 10, 5, 8);  
  
        System.out.println("Número total de iteraciones: " +  
totalIteraciones);  
  
    }  
  
    public static int recorrerBucle(int inicio, int terminar, int  
excepcion, int finalizar) {  
  
        int contador = 0;  
  
        for (int i = inicio; i <= terminar; i++) {  
  
            if (i == excepcion) {  
                continue;  
            }  
  
            if (i == finalizar) {  
                break;  
            }  
  
            System.out.println("Índice actual: " + i);  
  
            contador++;  
  
        }  
  
        return contador;  
    }  
}
```