



Bienvenidos al taller de C++

Introducción a C++
Rony Hanco

Siguiente página →

Agenda

- Instrucciones condicionales
- Principios de código limpio Nombres Significativos

Instrucciones condicionales

if - else if - else

Permite la selección de sentencias a ejecutar basado en una condición o múltiples condiciones.

La sección "else if" o "else" son opcionales.

```
#include<iostream>
using namespace std;
int main() {
    int edad = 0;
    if(edad < 10 ){
        cout << "Menor a 10 años";
    }
    else if(edad < 18 ){
        cout << "Menor a 15 años";
    }
    else{
        cout << "Mayor de edad";
    }
}
```


Instrucciones condicionales

switch

Permite la selección de sentencias a ejecutar basado en un literal donde la condición es una expresión entera.

La sección "case" debe contener una expresión constante.

Existe una opción default si no cumple con las selecciones anteriores.

```
#include<iostream>
using namespace std;
int main() {
    int edad = 0;
    switch(edad){
        case 15: {
            cout<< "t1";
            break;
        }
        case 16: {
            cout<< "t2";
            break;
        }
        default: {
            cout<< "t3";
            break;
        }
    }
    return edad;
}
```

Principios de código limpio

NOMBRES REVELAN INTENCIONES

- `int num`
- `String dataPersona`
- `obtenerNumero ()`
- `int numeroPlaca`
- `String nombrePersona`
- `obtenerNumeroAleatorio()`

Principios de código limpio

EVITE LA DESINFORMACIÓN

- `double a, b, c;`
- `double x1, x2;`
- `double area, base, perimetro;`
- `double salarioMensual, montoImpuesto;`

Principios de código limpio

HAGA DISTINCIONES SIGNIFICATIVAS

- `void copiar(char a1 [], char a2 [])`
- `void copiar(char origen [], char destino[])`

Principios de código limpio

UTILICE NOMBRES PRONUNCIABLES

- `diamodhh24`
- `dirXPS_ato()`
- `Weltanschauung`
- `diaModificadoFormato24horas`
- `dirigirExpresoHaciaOrigen()`
- `comentario`

Principios de código limpio

USE NOMBRES QUE SE PUEDAN BUSCAR

- Data
- MensjeIni
- s
- direccionLegal
- mensajeInicial
- cantidadElementos

Principios de código limpio

EVITE CODIFICACIONES

- NnombreCust
- M_CodFutPre
- NI_Cant
- nombreCliente
- codigoFormularioTramite
- cantidad

Principios de código limpio

NO SEAS CREATIVO PARA NOMBRAR (COMEDIANTE)

- covidiota
- peniquePeruano
- lac
- infractor
- tipoMoneda
- indiceLatencia

Principios de código limpio

ELIGE UNA PALABRA POR CONCEPTO

- agregar
 - adherir
 - adicionar
 - sumar
- sumar

Principios de código limpio

NO USE JUEGO DE PALABRAS

- agregar
 - sumar
 - concatenar

Principios de código limpio

EVITE EL MAPEO MENTAL

- hostDatosCapturador
- J
- tesla
- direccionIPServidor
- indice
- marcaAuto

Práctica

- Crear un lista de opciones seleccionables de figuras geométricas regulares y mostrar el nombre de la figura.
- Capturar un número entero y mostrar si es múltiplo de 25.
- Crear un programa que permite el intercambio de un monto solicitado entre tres tipos de moneda.