

# Bootcamp Java Developer

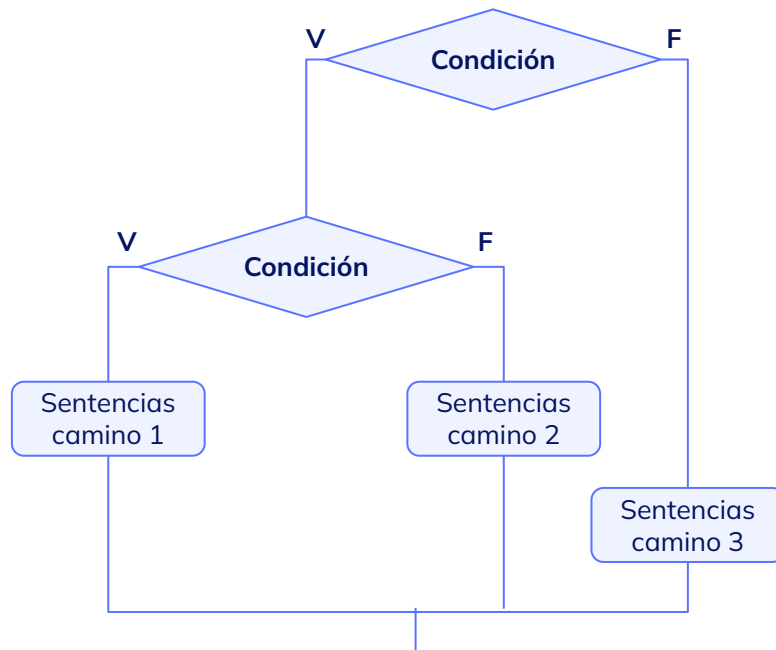
Fase 2 - Java Web Developer  
Módulo 17

# Anidamiento

# Anidamiento de condicionales

Un condicional **if** se puede escribir dentro del **bloque de otro if** (en su camino principal o en el alternativo) para generar múltiples caminos de ejecución.

Mediante este anidamiento de condicionales, el código comenzará a "ramificarse". Veamos un algoritmo genérico:



## Pseudocódigo de anidamiento

Un **pseudocódigo** de un **anidamiento de condicionales**, se escribiría así:



```
Tomar a través de ventana de usuario la Edad
```

```
Si(Edad >=20) entonces
```

```
    Preguntar Nombre a través de ventana de usuario
```

```
        Si(nombre == Pedro)entonces
```

```
            Saludar en un alerta a Pedro
```

```
        Sino
```

```
            Mostrar en alerta "Usted tiene 20 años o más pero no es Pedro"
```

```
        FinSi
```

```
Sino
```

```
    Mostrar en una alerta "Usted tiene menos de 20 años, adios!"
```

```
Fin Si
```

```
Fin Algoritmo
```

El ejemplo anterior en el **codigo.js** podría ser:

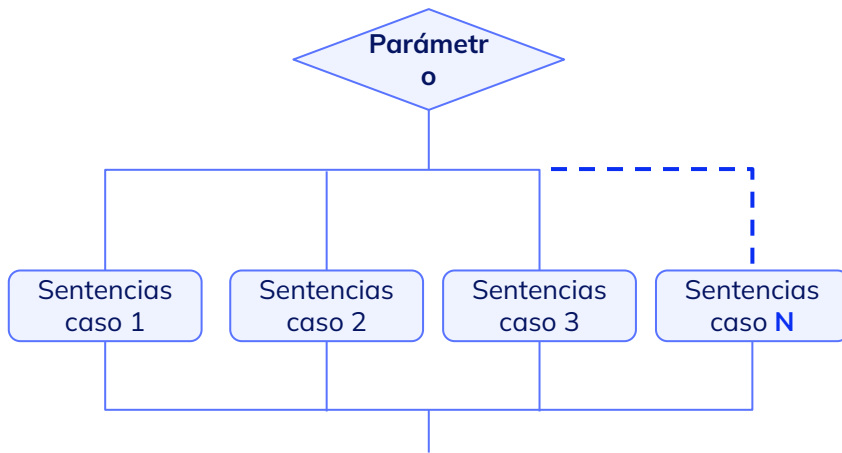
```
1  var edad = prompt('Ingrese la edad del usuario: ')
2
3  if (edad >= 20) {
4      var nombre = prompt('Ingrese su nombre')
5
6      if (nombre == 'Pedro') {
7          console.log('Hola Pedro')
8      }
9  } else {
10     console.log('Usted tiene menos de 20 años. No puede pasar :(')
11 }
12
```

# Condicional múltiple

## Condicional múltiple o switch

Es muy útil en los casos en que existen muchos caminos de ejecución posibles, y no se desea escribir un conjunto de ifs anidados.

En casi todo lenguaje de programación el condicional múltiple es conocido como: **switch - case**.



La sintaxis de un **switch** es similar a la siguiente:

```
switch(parametro){  
    case 1:  
        //sentencias caso 1  
        break;  
    case 2:  
        //sentencias caso 2  
        break;  
    case 3:  
        //sentencias caso 3  
        break;  
    default:  
        //sentencias caso default  
        break;  
}
```



### Ejemplos de parámetros para un switch - case:

- El estado civil de una persona (soltero, divorciado, viudo, casado).
- El sexo de una persona (M, F).
- El resultado de un partido (victoria, empate, derrota).
- Los colores del arcoíris (rojo, azul, violeta, etc).
- Puntos ganados en un partido (3, 1 ó 0).
- Grupos sanguíneos.
- Provincias de Argentina, etc.



# Revisión

- Repasar el concepto de **estructura de control de flujo nuevamente.**
- Generar diferentes opciones de **pseudocódigo** para trabajar con **anidamiento.**
- Combinar los diferentes tipos de operadores **lógicos y relacionales.**
- Repasar el concepto de **Condicional Múltiple o Switch.**
- **Switch** se implementará luego de que, en el curso, se estudie con más profundidad el objeto **Fecha.**



**¡Sigamos  
trabajando!**