

# Introducción a la Programación

## Estructuras de repetición

Edwin Salvador

28 de junio de 2016

Clase 11

# Estructuras de repetición

- Ciclos, bucles, estructura iterativa
- Permiten ejecutar una y otra vez un conjunto de acciones en función de que se verifique una determinada condición lógica.
- Inexacta que itera entre 0 y n veces
- Inexacta que itera entre 1 y n veces
- Exacta que itera entre i y n veces, siendo  $i \leq n$

# Estructuras de decisión inexactas

**Ciclo while**

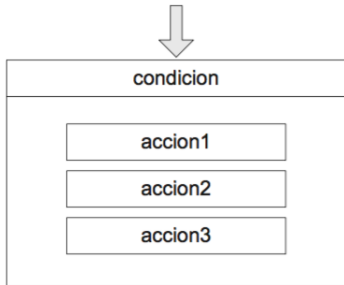


Fig. 2.6 Ciclo while.

**Ciclo do-while**

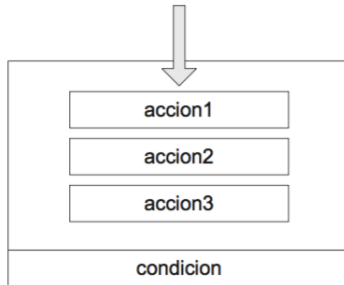
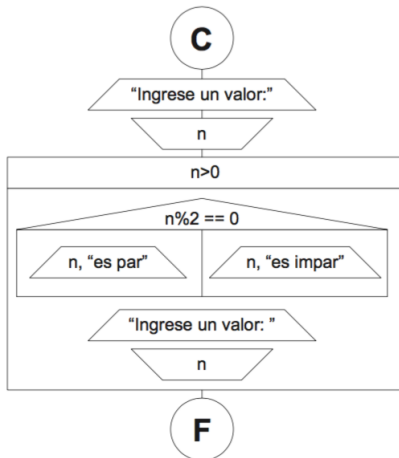


Fig. 2.7 Ciclo do-while.

# Ejemplo

Se ingresa por teclado un conjunto de valores numéricos enteros positivos, se pide informar, por cada uno, si el valor ingresado es par o impar. Para indicar el final se ingresará un valor cero o negativo.



# Estructuras de decisión exactas

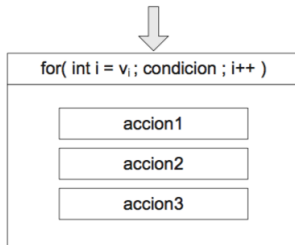


Fig. 2.9 Representación gráfica del ciclo `for`.

# Ejemplo

Desarrollar un algoritmo que muestre por pantalla los primeros  $n$  números naturales considerando al 0 (cero) como primer número natural.

