

ESTRUCTURAS DE DECISIÓN





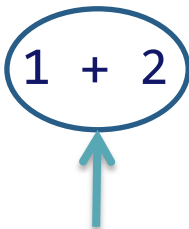
1.

**EXPRESIONES,
SENTENCIAS Y
BLOQUES**

EXPRESIONES

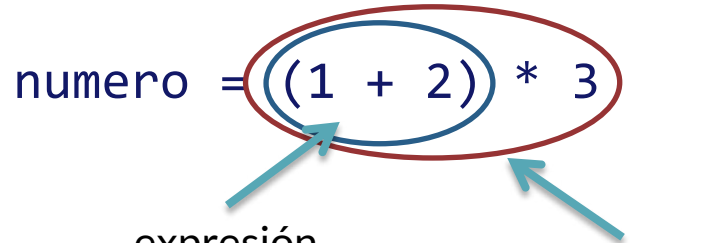
- ▶ Construcción hecha con variables, operadores y llamadas a funciones.
- ▶ Debe seguir la sintaxis de Java
- ▶ Se evalúa produciendo un solo valor.
- ▶ Se pueden componer para producir expresiones más grandes.

numero = 1 + 2



expresión

numero = (1 + 2) * 3



expresión

expresión
compuesta

SENTENCIA

- ▶ Se trata de una expresión (sencilla o compuesta) que termina en un ;
- ▶ Los programadores las conocen comúnmente como *líneas de código*.

```
int numero = (1 + 2) * 3;
```

BLOQUE DE CÓDIGO

- Una agrupación de cero o más líneas de código, delimitado por { }

```
public static void main(String[] args) {  
    boolean condicion = true;  
    if (condicion) { // inicio del bloque 1  
        System.out.println("La condición es verdadera");  
    } // final del bloque 1  
    else { // inicio del bloque 2  
        System.out.println("La condición es falsa.");  
    } // final del bloque 2  
}
```



2.

ESTRUCTURAS DE DECISIÓN

ESTRUCTURA IF-THEN

- ▶ Es la más básica en Java
- ▶ Nos permite evaluar una expresión como verdadera o falsa.
- ▶ En caso de que sea verdadera, se ejecuta un bloque de código.
- ▶ En caso de que no lo sea, dicho bloque no es ejecutado.

ESTRUCTURA IF-ELSE

- ▶ Nos permite evaluar una expresión como verdadera o falsa.
- ▶ En caso de que sea verdadera, se ejecuta un bloque de código.
- ▶ En caso de que no lo sea, *se ejecuta otro bloque de código diferente.*

ESTRUCTURA IF-ELSE-IF

- ▶ Se trata de una derivación de la anterior.
- ▶ Nos permite comprobar una segunda (o tercera, cuarta...) condición si la primera no se cumple.

ESTRUCTURA SWITCH

- ▶ Nos permite evaluar varias posibilidades sin tener que pasar por todas las anteriores.
- ▶ Funciona con `byte`, `short`, `char`, `int`, y `String` (entre otros).
- ▶ Después de cada caso, se usa la sentencia `break`, para que no ejecute el resto.
- ▶ Podemos usar un caso por defecto (parecido a `else`).