

## ***INSTRUCCIÓN***

Similar al while salvo que al comprobar la condición al final del bucle siempre se va a realizar como mínimo 1 iteración.

### **Ejemplo: Imprimir del 1 al 10**

Con while hacíamos

```
int i=1;
while(i<11){
    System.out.print(i + " ");
    i++;
}
```

Y muy parecido con do while

```
(i <11);
```

otra forma de escribirlo incrementado en el propio print

```
class Unidad3 {
    public static void main(String[] args) {
        int i=1;
        do{
            System.out.print(i++ + " ");
        } while(i < 11);
    }
}
```

otra forma de escribirlo incrementando en la condición del bucle

```
int i=1;
do{
    System.out.print(i + " ");
}while(++i < 11);
```

En este ejemplo no se aprecia mejora entre utilizar el do-while y el while. Utilizar uno u otro depende del contexto, el mejor será aquel que sea más claro en dicho contexto.

El bucle anterior contiene en su cuerpo una única instrucción y no haría falta por tanto utilizar corchetes, podríamos haber escrito:

```
class Unidad3 {
    public static void main(String[] args) {
        int i=1;
        do
            System.out.print(i+" ");
        while(++i<11);
    }
}
```

no obstante, es mejor utilizar las llaves SIEMPRE. Así se deja bien claro que el while es pareja de un do, evitando así confundirlo, al leer el código, con un *while* de una instrucción *while*.

Otra observación, es que aunque se utilizó en los ejemplos de arriba, en general es una complicación innecesaria usar el operador ++ en las condiciones de los bucles. No te compliques, normalmente lo sencillo es mejor.

**U3\_B4\_1:** ¿Qué pasaría si hubiéramos utilizado la forma de post-incremento i++?

```
class Unidad3 {
    public static void main(String[] args) {
        int i=1;
        do
            System.out.print(i+" ");
        while(i++<11);
    }
}
```

### do while para menús por pantalla

Los menús de pantalla sencillos a menudo se ven resueltos con una combinación típica de do while con switch.

```
class Unidad3 {
    public static void main(String[] args) {
        do{
            imprimirOpciones;
            leer de teclado opcion de usuario
            con un switch hacer una acción segun la opcion tecleada
        } while(si la opcion NO es acabar);
    }
}
```

**U3\_B4\_2:** Aunque se puede hacer de muchas formas, utilizar un do while en el código de un menú de opciones es muy habitual. Consigue un programa con una salida similar a la siguiente usando do while. El switch también se ve mucho en los menús de opciones, usa también un switch conjuntamente con el do while.

```
-----lista de actividades -----
comer
beber
acabar
Teclea tu acción preferida: comer
ñam ñam ñam ...
```

```
-----lista de actividades -----
comer
beber
```

acabar

Teclea tu acción preferida: beber

glu glu glu ...

-----lista de actividades -----

comer

beber

acabar

Teclea tu acción preferida: dormir

ino existe esa opcion!

-----lista de actividades -----

comer

beber

acabar

Teclea tu acción preferida: acabar

iiadios!!!