

# Sentencias de Control

## If

Permite crear estructuras condicionales simples; en las que al cumplirse una condición se ejecutan una serie de instrucciones. Se puede hacer que otro conjunto de instrucciones se ejecute si la condición es falsa. La condición es cualquier expresión que devuelva un resultado de **true** o **false**, También se pueden anidar varios if a la vez .La sintaxis de la instrucción **if** es:

```
if (condición) {  
    instrucciones que se ejecutan si la condición es true  
}  
else {  
    instrucciones que se ejecutan si la condición es false  
}
```

## While

La instrucción **while** permite crear bucles. Un bucle es un conjunto de sentencias que se repiten si se cumple una determinada condición. Los bucles **while** agrupan instrucciones las cuales se ejecutan continuamente hasta que una condición que se evalúa sea falsa.

La condición se mira antes de entrar dentro del while y cada vez que se termina de ejecutar las instrucciones del while Sintaxis:

```
while (condición) {  
    sentencias que se ejecutan si la condición es true  
}
```

## Switch

Es la estructura condicional compleja porque permite evaluar varios valores a la vez. Sintaxis:

```
switch (expresión) {  
    case valor1: sentencias si la expresion es igual al valor1;  
    [break]  
    case valor2: sentencias si la expresion es igual al valor2;  
    [break]  
    .  
    .  
    default: sentencias que se ejecutan si no se cumple ninguna de las anteriores  
}
```

## Do while

Crea un bucle muy similar al anterior, en la que también las instrucciones del bucle se ejecutan hasta que una condición pasa a ser falsa. La diferencia estriba en que en este tipo de bucle la condición se evalúa después de ejecutar las instrucciones; lo cual significa que al menos el bucle se ejecuta una vez. Sintaxis:

```
do {  
    instrucciones  
} while (condición)
```

## For

Es un bucle más complejo especialmente pensado para rellenar arrays o para ejecutar instrucciones controladas por un contador. Una vez más se ejecutan una serie de instrucciones en el caso de que se cumpla una determinada condición. Sintaxis:

```
for (expresiónInicial; condición; expresiónEncadavuelta) {  
    instrucciones;  
}
```