

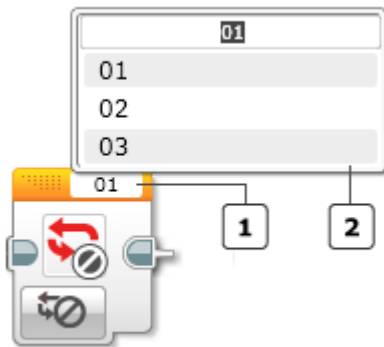
Bloque Interrupción del bucle



El bloque Interrupción del bucle hace que un bloque [Bucle](#) termine. No se ejecutarán más bloques en la secuencia del bucle, y el programa continuará con los bloques que estén después del bucle. Puede especificar qué bloque Bucle se interrumpa utilizando el Nombre del bucle.

Puede utilizar el bloque Interrupción del bucle para hacer que un bucle termine antes de lo que debería o en respuesta a una condición diferente. Puede interrumpir un bucle desde adentro del bucle mismo o desde otra secuencia de bloques que se esté ejecutando al mismo tiempo.

Elija el Nombre del bucle



- 1 Campo de texto Bloque (Nombre del bucle)
- 2 Selector de nombre

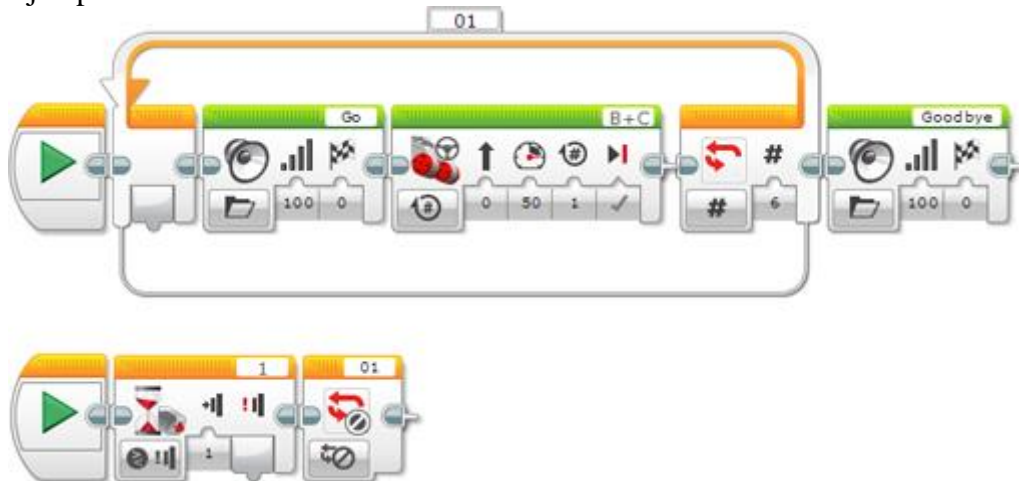
Modo

Interrumpir

El bloque Interrupción del bucle tiene un solo modo. El campo de texto Bloque en la parte superior del bloque muestra el Nombre del bucle del bucle a interrumpir (consulte el bloque [Bucle](#)). Haga clic en el campo de texto Bloque para mostrar el menú desplegable. El menú desplegable enumerará los nombres de los bloques Bucle en su programa. Seleccione de la lista el nombre del bucle que desea interrumpir.

Cuando el bloque Interrupción del bucle se ejecute, el bucle especificado se terminará de inmediato y el programa pasará a los bloques que estén después del bucle.

Ejemplo



Este programa tiene un bucle llamado "01" que está configurado para repetirse 6 veces. Sin embargo, una segunda secuencia espera a que se presione un sensor táctil y utiliza el bloque Interrupción del bucle para detener el bucle con anterioridad si se presiona el sensor táctil.