


CLASE N°7

EXPRESIONES BOOLEANAS Y ESTRUCTURAS DE DECISIÓN

INTRODUCCIÓN

- Hasta el momento sabemos que:
 - Los programas tienen una **estructura** bien definida
 - Los programas se escriben para **obtener una salida** que permite resolver un problema del mundo real
 - Podemos **definir e invocar funciones**, lo que nos ayuda a ordenar los programa
 - La importancia de seguir **buenas prácticas de programación** para hacer nuestros programas más fáciles de entender

INTRODUCCIÓN




- Sin embargo, hemos visto sólo programas que siguen una **ejecución secuencial** en el bloque principal



```
graph TD; A[Secuencia 1] --> B[Secuencia 2]; B --> C[Secuencia 3];
```

3

INTRODUCCIÓN



- Pero, ¿qué sucede si **no siempre** queremos ejecutar una sentencia?
- ¿Y si queremos que el programa pueda **elegir** entre dos caminos?
- Para ello, hoy aprenderemos a realizar programas con capacidad de **decisión**

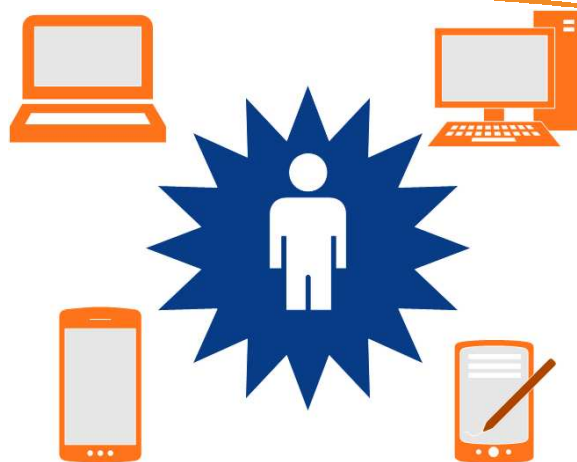
4

OBJETIVOS



- Conocer los operadores de comparación
- Usar expresiones booleanas para responder preguntas simples
- Crear expresiones booleanas complejas
- Utilizar las sentencias **if** e **if-else** para condicionar la ejecución de bloques de sentencias

5



¡AHORA A TRABAJAR!

6