

# Los condicionales

IF / ELSE IF / ELSE

# Índice

1. Componentes de un condicional if
2. Funcionamiento

1

# Componentes de un condicional if

“

Nos permiten **evaluar condiciones** y realizar diferentes acciones según el resultado de esas evaluaciones.



”

# Condicional **simple**

Versión más básica del `if`. Establece una condición y un bloque de código a ejecutar en caso de que sea verdadera.

```
if (condición) {  
    // código a ejecutar si la condición es verdadera  
}
```

# Condicional con bloque **else**

Igual al ejemplo anterior, pero agrega un bloque de código a ejecutar en caso de que la condición sea falsa.

Es importante tener en cuenta que el bloque `else` es opcional.

```
if (condición) {  
    // código a ejecutar si la condición es verdadera  
}  
else {  
    // código a ejecutar si la condición es falsa  
}
```

# Condicional con bloque **else if**

Igual que el ejemplo anterior, pero agrega un **if** adicional. Es decir, otra condición que puede evaluarse en caso de que la primera sea falsa.

Podemos agregar todos los bloques **else if** que queramos, **solo uno podrá ser verdadero**. De lo contrario entrará en acción el bloque **else**, si existe.

```
if (condición) {  
    // código a ejecutar si la condición es verdadera  
} else if (otra condición) {  
    // código a ejecutar si la otra condición es verdadera  
} else {  
    // código a ejecutar si todas las condiciones son falsas  
}
```

# 2 | Funcionamiento



## {código}

```
let edad = 19;
let acceso = '';

if (edad < 16) {
  acceso = 'prohibido';
} else if (edad >= 16 && edad <= 18) {
  acceso = 'permitido solo acompañado de un
mayor';
} else {
  acceso = 'permitido';
}
```

## {código}

```
let edad = 19;
```

```
let acceso = '';
```

```
if (edad < 16) {
```

```
    acceso = 'prohibido';
```

```
} else if (edad >= 16 && edad <= 18) {
```

```
    acceso = 'permitido sólo acompañado de un  
mayor';
```

```
} else {
```

```
    acceso = 'permitido';
```

```
}
```

Declaramos la variable **edad** y le asignamos el número 19.

## {código}

```
let edad = 19;
```

```
let acceso = '';
```

```
if (edad < 16) {
```

```
  acceso = 'prohibido';
```

```
} else if (edad >= 16 && edad <= 18) {
```

```
  acceso = 'permitido sólo acompañado de un  
mayor';
```

```
} else {
```

```
  acceso = 'permitido';
```

```
}
```

Declaramos la variable **acceso** y le asignamos un string vacío, con la intención de asignarle un nuevo valor según el resultado que arrojen los condicionales declarados a continuación.

## {código}

```
let edad = 19;  
let acceso = '';
```

```
if (edad < 16) {  
    acceso = 'prohibido';  
} else if (edad >= 16 && edad <= 18) {  
    acceso = 'permitido sólo acompañado de un  
mayor';  
} else {  
    acceso = 'permitido';  
}
```

Iniciamos el condicional. Nuestra primera condición evalúa si **edad** es menor a 16.

En caso de ser **verdadera**, le asignamos el string *'prohibido'* a la variable **acceso**.

En este caso, **la condición es falsa**, por lo tanto **JavaScript pasa a evaluar la siguiente condición**.

## {código}

```
let edad = 19;  
let acceso = '';  
  
if (edad < 16) {  
    acceso = 'prohibido';  
} else if (edad >= 16 && edad <= 18) {  
    acceso = 'permitido sólo acompañado de un  
    mayor';  
} else {  
    acceso = 'permitido';  
}
```

Declaramos un bloque **else if** para contemplar una **segunda condición**:

Esta condición va a ser compuesta y va a requerir:

- que edad sea mayor o igual a 16
- que edad sea menor o igual a 18

La condición nuevamente es **falsa**, por lo tanto JavaScript continúa leyendo el condicional.

## {código}

```
let edad = 19;  
let acceso = '';  
  
if (edad < 16) {  
  acceso = 'prohibido';  
} else if (edad >= 16 && edad <= 18) {  
  acceso = 'permitido sólo acompañado de un  
mayor';  
} else {  
  acceso = 'permitido';  
}
```

Como **ninguna** de las condiciones anteriores **era verdadera**, se ejecuta el código dentro del else.

Por lo tanto, ahora la variable **acceso** es igual al string *'permitido'*.



Es una **buena práctica** inicializar las variables con el **tipo de dato** que van a almacenar.

De esa manera queda más claro para qué se van a utilizar.



```
let texto = ''; // un texto vacío  
let numero = 0; // un número vacío
```