

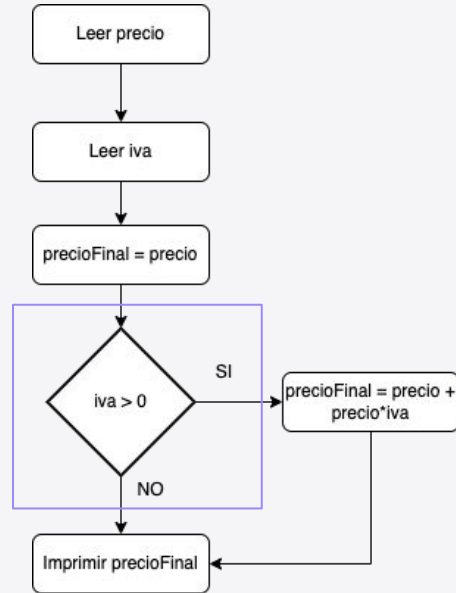
# IF - ELSE

## ESTRUCTURAS DE CONTROL

# ESTRUCTURAS DE CONTROL DE DECISIÓN

- También conocidas como **estructuras condicionales**.
- Nos permiten **alterar** el **flujo** de un **programa** en función de la evaluación de una **condición**.
- Por ejemplo:
  - Para calcular el precio final de un producto hay que sumarle el IVA, que es un % del precio base.
  - Si el IVA es 0, no hay que sumar nada.

# EJEMPLO DE ESTRUCTURA CONDICIONAL



El flujo se altera si se cumple la condición

# IF-ELSE

- La **sentencia if-else** es la forma en que podemos implementar en Java una estructura condicional simple.

```
if (condicion) {  
    // acciones si se cumple la condición  
} else {  
    // acciones si no se cumple la condición  
}
```

# IF-ELSE

- El bloque *e/se* no es obligatorio.
  - Solamente se añade si queremos realizar alguna acción si la condición no se cumple.
- Versión más simple de la sentencia *if*:

```
if (condicion) {  
    // acciones si se cumple la condición  
}
```

# CONDICIÓN

- Una **expresión booleana**.
- Puede ser **simple** o **compuesta**.
- Se pueden usar variables, literales y operadores relacionales y lógicos.
- Ejemplo:

*if (x > 0 && x <= 10) ...*

# BLOQUES SIN LLAVES

- Si el bloque if o else solamente incluyen **únicamente una sentencia no son obligatorias las llaves.**
- Ejemplo:

```
if (nota >= 9)  
    System.out.println("Enhorabuena, tienes un sobresaliente");
```

# IF-ELSE-IF

- Derivada de if-else
- Nos permite evaluar una segunda (tercera, cuarta, ...) condición si la primera (segunda, tercera, ...) no se cumple.