

BUCLE DO-WHILE

ESTRUCTURAS DE CONTROL

BUCLE DO-WHILE

- Nos permite repetir la ejecución de un bloque de sentencias un *número indeterminado de iteraciones*.
- **Variante con respecto al bucle while: se garantiza que al menos se ejecuta una iteración.**
- Se utiliza una *expresión booleana* que, *mientras sea cierta*, nos mantiene en el bucle.

SINTAXIS

- Una de las sentencias del cuerpo del bucle debe modificar algo para que la expresión booleana, en algún momento, se evalúe como *false*.
- Las variables de la expresión de control se deben declarar e inicializar antes del bucle.

- Sintaxis

```
do {  
    // Acciones a ejecutar  
} while (condición);
```

BUCLE DO-WHILE

- Ejemplo: solicitar un número mientras no se cumpla una condición ($1 \leq n \leq 10$)

```
int numero;  
do {  
    System.out.print("Introduce un número entre 1 y 10: ");  
    numero = sc.nextInt();  
} while (numero < 1 || numero > 10);
```

BUCLE DO-WHILE

- Una aplicación muy usual de los bucles do-while es la de implementar o menú o solicitar información al usuario para validarla.
- Mientras no introduzca la información correcta, se la volvemos a solicitar.
- Ejemplo: menú con varias opciones. Salimos del programa si pulsamos un 0.

BREAK Y CONTINUE

- También se pueden utilizar con *do-while*.
- Siguen teniendo el mismo uso.
- **Sigue siendo recomendable no usarlos.**