**While:** Si queremos hacer que una sección de nuestro programa se repita mientras se cumpla una cierta condición, usaremos la orden “while”. Esta orden tiene dos formatos distintos, según comprobemos la condición al principio o al final.

En el primer caso, su sintaxis es

while (condición)

sentencia;

Es decir, la sentencia se repetirá mientras la condición sea cierta. Si la condición es falsa ya desde un principio, la sentencia no se ejecuta nunca. Si queremos que se repita más de una sentencia, basta agruparlas entre { y }. Como ocurria con "if", puede ser recomendable incluir siempre las llaves, aunque sea una única sentencia, para evitar errores posteriores difíciles de localizar.

Un ejemplo que nos diga si cada número que tecleemos es positivo o negativo, y que pare cuando tecleemos el número 0, podría ser

**For**: Las instrucciones se repiten el número de veces que le decimos, normalmente le ponemos un número ( o el valor de una variable o una constante).

**Do while:** estructuras de control que permiten repetir la ejecución de un bloque de código mientras se cumpla una condición específica. Estos bucles son útiles cuando no se conoce de antemano el número exacto de iteraciones y, en su lugar, queremos repetir un código bajo ciertas condiciones.

**If:** Un if en programación se utiliza para evaluar una expresión condicional: si se cumple la condición (es verdadera), ejecutará un bloque de código. Si es falsa, es posible ejecutar otras sentencias. Como hemos dicho, la condición es una condición lógica, sólo devolverá true o false, y se ejecutará si su valor es true.

**Switch:** es una estructura de control que se utiliza para tomar decisiones basadas en el valor de una variable o expresión. También se conoce como «switch statement» o «sentencia switch». Su función principal es permitir que el programa seleccione una acción específica de entre varias opciones posibles.