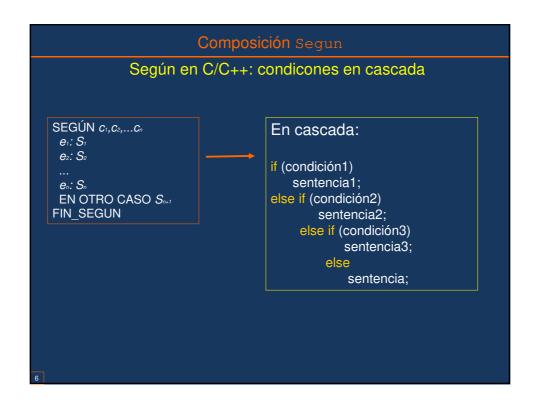




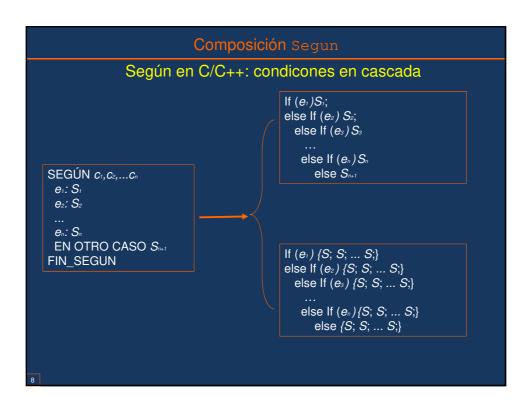
```
Más análisis de casos
                       Ya conocemos...
LÉXICO
                                            LÉXICO
    x, y: Entero;
    max: Entero;
                                                  x, y: Entero;
ALGORITMO
                                                  max: Entero;
    Leer(x, y);
                                             ALGORITMO
                                                  Leer(x, y);
    SI (x \ge y) ENTONCES
         max \leftarrow x;
                                                  SI (x \ge y) entonces
   FIN_SI;
                                                     max \leftarrow x;
    SI (x < y) ENTONCES
                                                  SI_NO
        max \leftarrow y;
                                                      max \leftarrow y;
   FIN_SI;
                                                  FIN_SI;
    Escribir (max);
                                                  Escribir (max);
FIN.
                                             FIN.
```

```
Composición Segun
                       Sintaxis de la composición Según
SEGÚN c<sub>1</sub>, c<sub>2</sub>, ..., c<sub>n</sub>
                                                      SEGÚN c<sub>1</sub>, c<sub>2</sub>, ..., c<sub>n</sub>
                                                              e<sub>1</sub> : a<sub>1</sub>
       e<sub>2</sub>: a<sub>2</sub>
                                                              e<sub>2</sub>: a<sub>2</sub>
e<sub>m</sub> : a<sub>m</sub>
FIN_SEGÚN
                                                              e_m: a_m
                                                              EN_OTRO_CASO: a<sub>m+1</sub>
                                                       FIN_SEGÚN
                     donde:
                        c<sub>i</sub>: variables que intervienen
                        e<sub>i</sub>: expresiones booleanas que expresan casos en función de los c<sub>i</sub>
                        ai: acción que corresponde a ei
                        a_{m+1} se ejecuta si e_1 Y e_2 ... Y e_m = FALSO
```



```
Composición Segun

if (condición1)
{
    sentencia;
    sentencia;
    sentencia;
    else if (condición2)
        sentencia;
    else if (condición3)
    {
        sentencia;
        sentencia;
        sentencia;
        sentencia;
        sentencia;
        sentencia;
        sentencia;
        sentencia;
        sentencia;
    }
    else
        sentencia;
```



```
Condiciones anidadas en general
                                   if (a>0)
                                       if (b>0) a=a+1;
También se puede:
                                       else
                                           if (c>0)
if (condición)
                                                if (a<5) b=b-1;
    if (condición2)
                                               else
                                                    if (b<5)
        sentencia;
    else
                                                     c=c+1;
        sentencia;
                                                     a=2;
else
                                                    else a=a-1;
    sentencia;
                                           else
                                               if (c<5) b=b-1;
                                               else c=c-1;
                                   else
                                       a=0;
```

```
if (a>0)

if (b>0) a=a+1;

else

if (c>0)

if (a<5) b=b-1;

else

if (b<5) {c=c+1;a=2}

else

if (c<5) b=b-1;

else

a=0;
```

```
if (a>0) if (b>0) a=a+1; else if (c>0) if (a<5)
b=b-1; else if (b<5) {c=c+1; a=2} else
a=a-1; else if (c<5) b=b-1; else c=c-1;
else a=0;</pre>
Esto es lo mismo:
El ordenador lo entiende.
Nosotros no.
```

```
Case expresión_ordinal of
valor1: sentencias1;
valor2: sentencias2;
...
{otro_caso sentenciasN}
end;

selector: para múltiples alternativas. Especialmente
buena cuando es una variable o expresión que puede
tomar distintos valores.
```

```
Selector (switch)
                                              scanf("%d",opcion);
                                              switch (opcion+2)
switch: para múltiples alternativas.
Especialmente buena cuando es una
                                                   case 0:
variable o expresión que puede tomar
                                                       a=a+1;
distintos valores.
                                                       b=5;
                                                       break:
                                                   case 1:
                                                        c=a+1;
                       switch, case, break y
                                                       d=2;
                        default son palabras
                                                       break;
                           reservadas de C.
                                                   case 2:
                                                       c=b-1; b=4;
                                                       break;
                                                   default:
                                                       h=1; b=2;
```

