

Java Standard Web Programming

Módulo 1

Condicionales

If

La **estructura condicional** más simple en programación es el **if** y consiste en evaluar una o más condiciones que deben estar entre paréntesis “**()**”. Si la evaluación devuelve **true**, se ejecutarán las sentencias que están dentro del bloque.

```
// variable a evaluar
byte edad;
edad = 19;

// si la variables es mayor o igual a 18
if (edad >= 18) {
    // mostrar en la consola que es mayor de edad
    System.out.println("Mayor de Edad");
}
```

```
// con llaves
if(condicion){
    sentencia1;
    sentencia2;
}

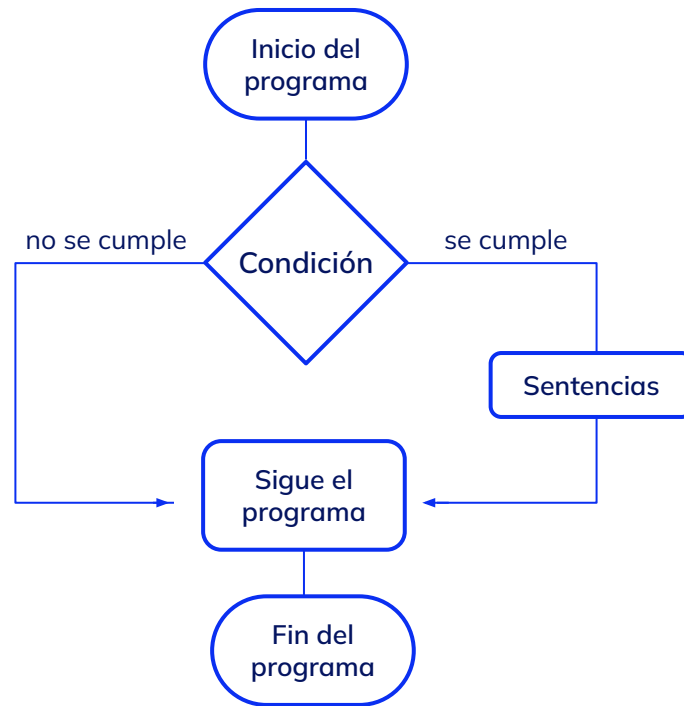
// sin llaves
if(condicion)
    sentenciaUnica;

// sin llaves, mas compacto
if(condicion) sentenciaUnica;
```

Introducción

En Java las instrucciones se ejecutan de forma **lineal**. En algunos momentos, se necesitará ejecutar un código de acuerdo a si se cumple o no una pregunta que se le hará al programa.

La idea es que la solución del problema contemple todos los posibles casos que podrían presentarse.



If - Else

El `if` solo garantiza que, si se cumple la condición, se ejecutará la solución planteada en el bloque ¿Qué ocurre si no se cumple y se necesita otra solución?


Para eso está la estructura **`if-else`** que, de **no cumplirse la condición o condiciones** en el `if`, ejecutará lo que se encuentre en el bloque del `else`.

```
// con llaves
if(condicion){
    sentencia1;
    sentencia2;
}else{
    sentencia1;
    sentencia2;
}

// sin llaves
if(condicion)
    sentenciaUnica;
else
    sentenciaUnica;

// sin llaves, mas compacto
if(condicion) sentenciaUnica;
else sentenciaUnica;
```

Ejemplo



```
// variable a evaluar
byte edad;
edad = 19;

// si la variables es mayor o igual a 18
if (edad >= 18) {
    // mostrar en la consola que es mayor de edad
    System.out.println("Mayor de Edad");
} else {
    // mostrar en la consola que es menor de edad
    System.out.println("Nino");
}
```

If anidados

En el caso en que se deban **evaluar múltiples opciones y mostrar una solución distinta para cada una** de ellas, Java proporciona el **anidamiento de condicionales**.

```
// con llaves
if(condicion1){
    sentencia1;
    sentencia2;
} else if(condicionN){
    sentencia1;
    sentencia2;
} else {
    sentencia1;
    sentencia2;
}

// sin llaves
if(condicion1)
    sentenciaUnica;
else if(condicionN)
    sentenciaUnica;
else
    sentenciaUnica;

// sin llaves, mas compacto
if(condicion1) sentenciaUnica;
else if(condicionN) sentenciaUnica;
else sentenciaUnica;
```

Ejemplo



```
// variable a evaluar
byte edad;
edad = 19;

// si la variables es mayor o igual a 18
if (edad >= 18) {
    // mostrar en la consola que es mayor de edad
    System.out.println("Mayor de Edad");
} else if (edad >= 12 && edad < 18) { // si la variable se encuentra en un rango
    // mostrar en la consola que es joven
    System.out.println("Joven");
} else {
    // mostrar en la consola que es menor de edad
    System.out.println("Nino");
}
```


Switch

Es una estructura de selección que ayuda a **evaluar múltiples opciones** que puede poseer una variable o constante.

Este bloque es un poco distinto ya que comienza con los dos puntos “:” y finaliza con la palabra “**break**”, adicionalmente el **break** le indicará al *software* que salga del **switch** y deje de evaluar.

Al entrar en una de las condiciones y no encontrar la sentencia “**break**” se ejecutarán todas las instrucciones de los demás casos, por eso es importante usar la sentencia “**break**”, en algunos casos omitimos esta sentencia para simular un operador lógico OR.



Switch

```
// variable a evaluar
byte diaSemana;
diaSemana = 2;

switch (diaSemana) {
    case 1:
        System.out.println("Lunes");
        break;
    case 2:
        System.out.println("Martes");
        break;
    default: // el else del switch
        System.out.println("otro dia");
}
```

```
switch (variable_o_constante) {
    case ValorPosible1: // if del switch
        sentencia1;
        sentencia2;
        break;
    case ValorPosibleN: // else if del switch
        sentencia1;
        sentencia2;
        break;
    default: // el else del switch
        sentencia1;
        sentencia2;
}
```

Operador Ternario

Aunque es un operador, se parece más a una estructura condicional que podemos usar cuando nos encontramos con un `if-else`, en cada bloque hay una sola sentencia y lo que cambia la sentencia es la misma variable.

```
variable = (condicion) ? valorSiCumple: valorSiNoCumple;
```

```
byte edad;  
boolean mayorEdad;  
  
edad = 19;  
  
// con operador ternario  
mayorEdad = (edad >= 18) ? true : false;  
  
// con un if-else  
if (edad >= 18) {  
    mayorEdad = true;  
} else {  
    mayorEdad = false;  
}
```

**¡Sigamos
trabajando!**