

#22 E. REPETITIVAS CICLO WHILE



Internal: Create a new Festill # observations: - an Array of Observations, in - the control Observation ef initialize(experiment, observations = [], control @observations = observations control - observations - [control] evaluate_candidates freeze Public: the experiment's contex experiment.context

PROGRAMA FÁCIL CON JAVA 🗊



ClubTics

3.3 Estructuras iterativas

Estructura repetitiva: mientras (WHILE)

Es la estructura algorítmica que se utiliza en un ciclo cuando no se sabe el número de veces que éste se ha de repetir. Dicho número depende de las proposiciones dentro del ciclo.

En la estructura mientras se distinguen dos partes:

Ciclo: Conjunto de instrucciones que se ejecutarán repetidamente.

Condición de

terminación: La evaluación de esta condición permite decidir

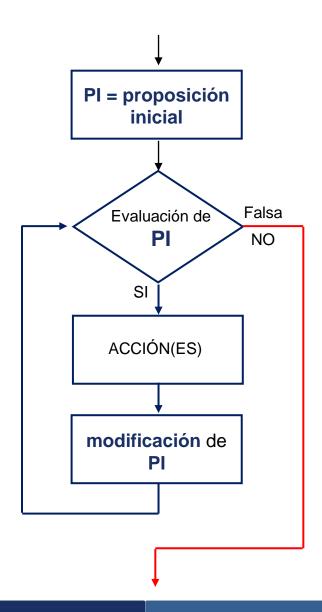
cuándo finalizará la ejecución del ciclo. La condición se

evalúa al inicio del mismo.

Debe existir también un enunciado dentro del ciclo que afecte la condición, para evitar que el ciclo se ejecute indefinidamente.

Ciclo while

ClubTics



```
while (condición con PI) {
    acción(es)
    modificación de PI
}
```



ClubTics

Construye el programa en Java que lea las descargas que un usuario realiza de un sitio web. La captura termina cuando el usuario introduce un cero.

```
import java.util.Scanner;
  public class Ejemplo36 {
      public static void main(String[] args) {
          Scanner Leer = new Scanner(System.in);
          int descarga;
          System.out.println("Tamaño de la descarga: ");
          descarga = Leer.nextInt(); //Proposición inicial
          while (descarga!=0) {
              System.out.print("Siguiente descarga: ");
              descarga = Leer.nextInt(); //Modificación Proposición inicial
```

ClubTics

Construye el programa en Java que lea un indeterminado número de calificaciones. Se debe mostrar cuántas calificaciones fueron leídas. Para terminar de leer se debe introducir una calificación con -1.

```
import java.util.Scanner;
  public class Ejemplo37 {
      public static void main(String[] args) {
          Scanner Leer = new Scanner(System.in);
          int calif, cont=0;
          System.out.print("Introduce la calificación: ");
          calif = Leer.nextInt(); //Proposición inicial
          while (calif !=-1) {
              cont++;
              System.out.print("Siguiente calificación: ");
              calif = Leer.nextInt(); //Modificación Proposición inicial
          System.out.println("Se leyeron "+cont+" calificaciones");
```

ClubTics

Construye el programa en Java que obtenga la suma de un indeterminado número de gastos.

Para terminar de leer se debe introducir un sueldo en 0 (cero).

```
import java.util.Scanner;
  public class Ejemplo38 {
      public static void main(String[] args) {
          Scanner Leer = new Scanner(System.in);
          float gasto, suma=0;
          System.out.print("Introduce el gasto: ");
          gasto = Leer.nextFloat(); //Proposición inicial
          while (gasto != 0) {
              suma = suma + gasto; // suma += sueldo;
              System.out.print("Siguiente sueldo: ");
              gasto = Leer.nextFloat(); //Modificación Prop. inicial
          System.out.println("El total de gastos es $"+suma);
```

ClubTics

Construye el programa en Java que muestre N veces el texto "Fundamentos de Programación".

```
import java.util.Scanner;
  public class Ejemplo39 {
      public static void main(String[] args) {
          Scanner Leer = new Scanner(System.in);
          int N, i=1; //Proposición inicial
          System.out.print("¿Cuántas veces se mostrará la materia? ");
          N = Leer.nextInt();
          while (i \le N) {
              System.out.println(i+".-Fundamentos de Programación");
              i++; //Modificación Proposición inicial
```