



Introducción a la programación

Explicación Práctica 1 - Parte 2

Estructura de control: Decisión

*La **Decisión** permite cambiar el flujo de control del algoritmo dependiendo si una condición es verdadera o falsa.*

La condición debe poder
tomar un valor binario:
Verdadero o Falso

Sintaxis:

if (condición) **then**

Conjunto de instrucciones a realizar si la condición es verdadera

Else

Conjunto de instrucciones a realizar si la condición es falsa

Opcional

Estructura de control: Decisión

```
if (condición) then  
    acción;
```



más de
una acción

```
if (condición) then  
    begin  
        acción 1;  
        acción 2;  
    end;
```

```
if (condición) then  
    acción 1  
else  
    acción 2;
```



```
if (condición) then  
    begin  
        acción 1;  
        acción 2;  
    end  
else  
    acción 3;
```

```
if (condición) then  
    begin  
        acción 1;  
        acción 2;  
    end  
else  
    begin  
        acción 3;  
        acción 4;  
    end;
```

EJEMPLOS DE USO

Estructura de control: `if`

Realice un programa que lea de teclado dos números enteros e informe el resultado de la suma de ambos, **sólo si éste es mayor que 50**.

```
program sumaMayor50;
var
  numero1, numero2, res: integer;
begin
  readln(numero1);
  readln(numero2);
  res := numero1 + numero2;
  if (res > 50) then
    writeln('El resultado es: ', res);
end.
```

EJEMPLOS DE USO

Estructura de control: if - else

Realice un programa que lea de teclado un número entero que representa la nota de un examen final e informe **si el alumno aprobó o no**. Considere que este examen se aprueba con 4 o más.

```
program notaExamen;  
var  
    nota: integer;  
begin  
    readln(nota);  
    if (nota >= 4) then  
        writeln('El alumno aprobó')  
    else  
        writeln('El alumno no aprobó');  
end.
```