

PROGRAMACIÓN WEB EN EL ENTORNO CLIENTE

MF0491_3



Realizado por Manuel Macías

PROGRAMACIÓN WEB EN EL ENTORNO CLIENTE

ESTRUCTURAS DE CONTROL

if...else

Ejecuta una sentencia si una condición especificada es evaluada como verdadera. Si la condición es evaluada como falsa, otra sentencia puede ser ejecutada.

Sintaxis

```
if (condición) sentencia1 [else sentencia2]
```

condición

Una expresión que puede ser evaluada como verdadera o falsa.

sentencia1

Sentencia que se ejecutará si condición es evaluada como verdadera. Puede ser cualquier sentencia, incluyendo otras sentencias if anidadas. Para ejecutar múltiples sentencias, use una sentencia block (`{ ... }`) para agruparlas.

sentencia2

Sentencia que se ejecutará si condición se evalúa como falsa, y exista una cláusula else. Puede ser cualquier sentencia, incluyendo sentencias block y otras sentencias if anidadas.

PROGRAMACIÓN WEB EN EL ENTORNO CLIENTE

ESTRUCTURAS DE CONTROL

if...else

```
if (condición1)
    sentencia1
else if (condición2)
    sentencia2
else if (condición3)
    sentencia3
...
else
    sentenciaN
```

PROGRAMACIÓN WEB EN EL ENTORNO CLIENTE

ESTRUCTURAS DE CONTROL

if...else

```
var edad=18;
var nombre="Juan López";
if(edad >= 18){
    console.log(nombre+" tiene "+edad+" años, es mayor de edad");
}if(edad <= 33){
    console.log(nombre+" tiene "+edad+" años, todavía es joven");
}else if(edad >= 70){
    console.log(nombre+" tiene "+edad+" años, está jubilado");
}else{
    console.log(nombre+" ¿Cómo te encuentras?");
}
}else{
    console.log(nombre+" tiene "+edad+" años, es menor de edad");
}
```

PROGRAMACIÓN WEB EN EL ENTORNO CLIENTE

ESTRUCTURAS DE CONTROL

OPERADORES LÓGICOS

Operador	Uso	Descripción
AND Lógico (&&)	expr1 && expr2	Devuelve expr1 si se puede convertir a false; de lo contrario, devuelve expr2. Por lo tanto, cuando se usa con valores booleanos, && devuelve true si ambos operandos son true; de lo contrario, devuelve false.
OR lógico ()	expr1 expr2	Devuelve expr1 si se puede convertir a true; de lo contrario, devuelve expr2. Por lo tanto, cuando se usa con valores booleanos, devuelve true si alguno de los operandos es true; si ambos son falsos, devuelve false.
NOT lógico (!)	!expr	Devuelve false si su único operando se puede convertir a true; de lo contrario, devuelve true.

PROGRAMACIÓN WEB EN EL ENTORNO CLIENTE

ESTRUCTURAS DE CONTROL

if...else

```
var edad=18;
var nombre="John Smith";
if(edad >= 18){
    console.log(nombre+" tiene "+edad+" años, es mayor de edad");
}if(edad <= 33 && >=18){
    console.log(nombre+" tiene "+edad+" años, todavía eres joven");
}else if(edad >= 70 || edad == 90){
    console.log(nombre+" tiene "+edad+" años, estás jubilado");
}else{
    console.log("¿Cómo te encuentras?");
}
}else{
    console.log(nombre+" tiene "+edad+" años, es menor de edad");
}
```

PROGRAMACIÓN WEB EN EL ENTORNO CLIENTE

ESTRUCTURAS DE CONTROL

switch

La declaración **switch** evalúa una expresión, comparando el valor de esa expresión con una instancia **case**, y ejecuta declaraciones asociadas a ese **case**, así como las declaraciones en los **case** que siguen.

```
switch (expresión) {  
    case valor1:  
        //Declaraciones ejecutadas cuando el resultado de expresión coincide con el valor1  
        [break;]  
    case valor2:  
        //Declaraciones ejecutadas cuando el resultado de expresión coincide con el valor2  
        [break;]  
    ...  
    case valorN:  
        //Declaraciones ejecutadas cuando el resultado de expresión coincide con valorN  
        [break;]  
    default:  
        //Declaraciones ejecutadas cuando ninguno de los valores coincide con el valor de la expresión  
        [break;]  
}
```

PROGRAMACIÓN WEB EN EL ENTORNO CLIENTE

ESTRUCTURAS DE CONTROL

```
var edad = 18;
var dato = "";
switch (edad) {
    case 18:
        dato = "Es mayor de edad";
        break;
    case 33:
        dato = "Es joven";
        break;
    case 70:
        dato = "Es mayor";
        break;
    default:
        dato = "¿Cómo estás?";
        break;
}
console.log(dato);
```


PROGRAMACIÓN WEB EN EL ENTORNO CLIENTE

ESTRUCTURAS DE CONTROL

El bucle **for**

Es una estructura de control que se repite un número de veces.

La sentencia **for** crea un bucle con 3 expresiones opcionales:

En este ejemplo se puede leer:

La expresión 1 establece una variable antes de que comience el bucle (que $i = 0$).

La expresión 2 define la condición para que se ejecute el bucle (i debe ser menor que 5).

La expresión 3 incrementa un valor ($i++$) cada vez que se ejecuta el bloque de código del bucle.

```
var numero = 100;  
for(var i = 0; i <= numero; i++){  
  console.log("El valor es: "+i);  
}
```

PROGRAMACIÓN WEB EN EL ENTORNO CLIENTE

ESTRUCTURAS DE CONTROL

El bucle **while**

Crea un bucle que ejecuta una sentencia especificada mientras cierta condición se evalúe como verdadera. Dicha condición es evaluada antes de ejecutar la sentencia.

while (condicion)
 sentencia

```
var edad = 10;  
while(edad <18){  
  console.log("Eres menor");  
  edad++;  
}
```

PROGRAMACIÓN WEB EN EL ENTORNO CLIENTE

ESTRUCTURAS DE CONTROL

El bucle **do-while**

La sentencia (hacer mientras) crea un bucle que ejecuta una sentencia especificada, hasta que la condición de comprobación se evalúa como falsa (que no se cumpla).

La condición se evalúa después de ejecutar la sentencia, dando como resultado que la sentencia especificada se ejecute al menos una vez.

```
var edad = 10;
while(edad <18){
  console.log("Eres menor");
  edad++;
}
```

```
var edad = 10;
do{
  document.write( edad + " Eres menor" + "<br/>");
  edad++;
} while(edad <18);
```



Programación web en el entorno cliente

GRACIAS

MANUEL MACÍAS

TUTORIAS@MANUELMACIAS.ES



PROGRAMACIÓN JAVASCRIPT