



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Ingeniería



Fundamentos de programación

Actividad asíncrona 13 || Estructuras de control en
proyecto

Laura Mildred Moreno Razo

Fecha: 27/11/2020

Como primer uso de las estructuras de control encontramos el menú principal de la aplicación, donde hay algunos botones que podrían usar la condición if- else, por ejemplo, en el menú lateral que se abre al pulsar el "hamburguer icon", si se selecciona deslizará este botón lateral, de lo contrario continuará con el algoritmo.

También cuando ya está abierto podemos usar una condicional donde si se presiona el botón "atrás" del dispositivo, este menú se cierre y deje de mostrarse para continuar con el flujo normal del programa.

En este mismo menú podemos usar la condicional switch, ya que hay varias opciones que se pueden seleccionar y esta selección nos ayudaría a saber cual de las distintas actividades queremos llamar para que se abra, es decir que disparen una acción.

Ya dentro del lector de archivos pdf, la estructura que más conveniente sería usar es if-else para validar ciertas condiciones que le permitan al programa realizar las funciones que deseamos, como mostrar el archivo a cierto tamaño y cierta posición, o para verificar que haya documentos validos en el formato en cierto directorio y mostrarlos en vista de árbol.