



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Ingeniería



Fundamentos de programación

Actividad asíncrona 14 || Estructuras de repetición en
proyecto

Laura Mildred Moreno Razo

Fecha: 04/12/2020

Un uso de este tipo de estructuras se hace presente desde el inicio en el menú, donde podemos usarlo indirectamente como se mencionó en clase, pues tal vez no se usa como tal la estructura, pero pensándolo como un algoritmo es evidente que debe permanecer dentro de un ciclo hasta que se selecciona una opción y se continua con el flujo indicado, aquí encontramos varios ejemplos, como el subrayado en un documento, donde la herramienta de “dibujar” permanece activa mientras el botón o la condición siga siendo válida.

También podríamos pensar en el uso de `do while` para realizar el menú, donde realizaremos la acción de preguntar que se desea hacer y después validamos la opción seleccionada, desde el inicio donde seleccionamos la acción a realizar, hasta la parte de seleccionar el documento que deseamos abrir, aunque en el caso de una app no creo que sea tan conveniente el estar realizando la selección de opciones de esta manera.

En cuanto a mi idea del proyecto, debido a que es un lector de pdf que se encuentra en forma de lista, podríamos hacer uso de la estructura `for`, o específicamente `foreach`, donde entraremos en un bucle para recorrer todos los elementos que son de un tipo, dentro de la variable, en cada ciclo el valor del elemento será colocado en la variable que se indique, para después poder imprimir estos valores encontrados.