

Estructuras repetitivas

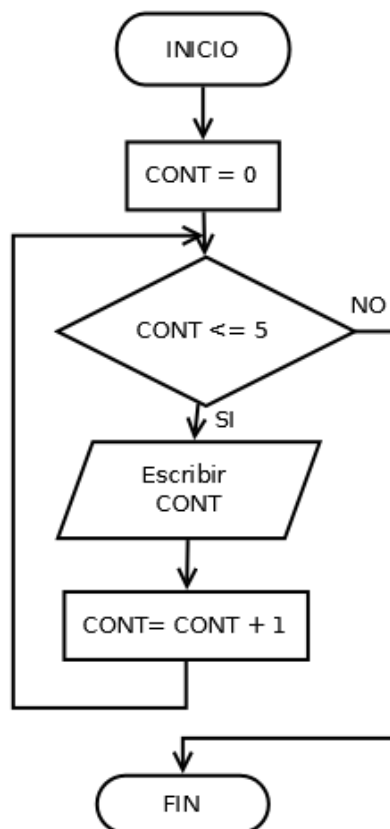
Ejemplo 1

En el primer ejemplo vamos a ver como crear un programa que muestre por pantalla desde el número 0 hasta el 5.

Para un caso como éste, es interesante utilizar la estructura PARA (FOR) ya que conocemos el número de veces que se va a ejecutar el bloque de instrucciones. En este caso 6 porque vamos desde el 0 hasta el 5.

Tenemos que tener en cuenta que:

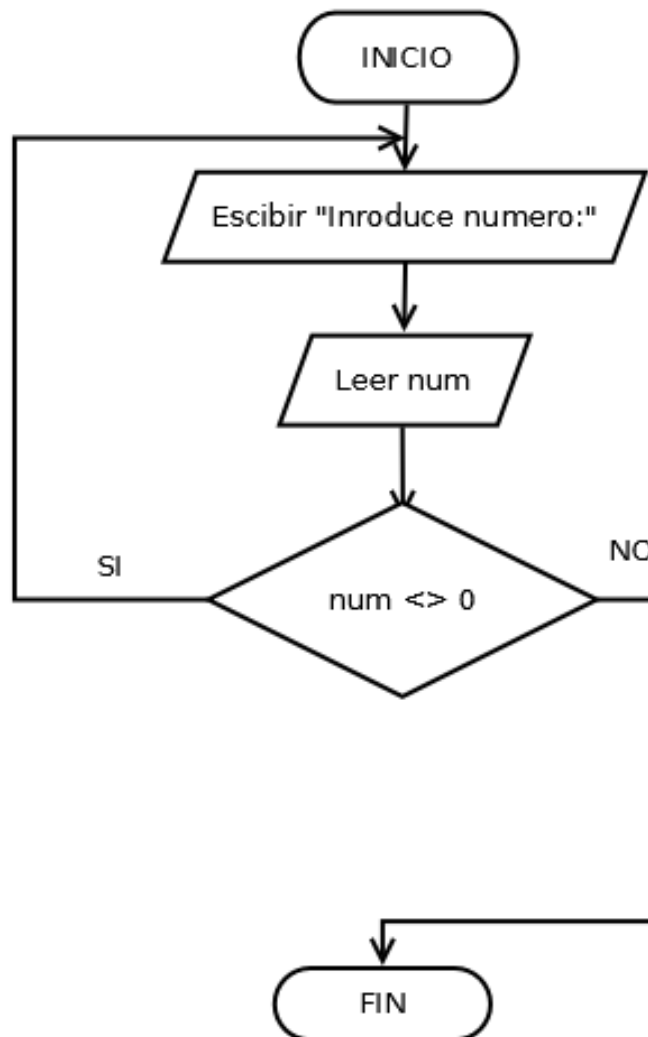
- El bloque se repite mientras la condición sea cierta.
- La condición se evalúa siempre antes de entrar en el bucle.
- La variable contador se inicializa con el valor inicial. En este caso 0
- La condición es: $\text{cont} \leq \text{valor_final}$
- En cada iteración la variable contador se incrementa en un determinado valor. En este caso 1
- El orden del bucle será:
 - La inicialización debe estar siempre inmediatamente por encima de la condición y de la flecha de retorno del bucle. (Ver ejemplo).
 - La condición (\leq)
 - El incremento del contador.



Ejemplo 2

En el segundo ejemplo vamos a crear un sencillo programa que pida por teclado al usuario números hasta que éste introduzca un 0.

Para este caso se utilizaría una estructura HASTA (DO-WHILE) ya que primero le pedimos al usuario el número y después comprobamos si es distinto de 0.



Ejemplo 3

En el tercer ejemplo vamos a crear un sencillo programa que calcule la suma de los tres primeros números (del 1 al 3).

En este caso se utiliza un acumulador para obtener el resultado del sumatorio.

