

Estructuras de control

- Estructuras de control
 - 1. Estructura if-else
 - 2. Estructura switch
 - 3. Estructura while
 - 4. Estructura do-while
 - 5. Estructura for
 - 6. Estructura for...in
 - 7. Estructura for...of
 - 8. Estructura try-catch
 - 9. Estructura try-catch-finally

1. Estructura if-else

La estructura if-else se utiliza para tomar decisiones basadas en una condición. Si la condición es verdadera, se ejecuta un bloque de código. De lo contrario, se ejecuta otro bloque de código.

```
if (condicion) {  
    // Bloque de código si la condición es verdadera  
} else {  
    // Bloque de código si la condición es falsa  
}
```

2. Estructura switch

La estructura switch se utiliza para evaluar diferentes casos y ejecutar un bloque de código según el caso coincidente.

```
switch (expresion) {  
    case valor1:  
        // Bloque de código si la expresión coincide con valor1  
        break;  
    case valor2:  
        // Bloque de código si la expresión coincide con valor2  
        break;  
    default:  
        // Bloque de código si la expresión no coincide con ningún caso  
        break;  
}
```

3. Estructura while

La estructura while se utiliza para repetir un bloque de código mientras se cumpla una condición.

```
while (condicion) {  
    // Bloque de código a repetir mientras la condición sea verdadera  
}
```

4. Estructura do-while

La estructura do-while se utiliza para repetir un bloque de código al menos una vez y luego mientras se cumpla una condición.

```
do {  
    // Bloque de código a repetir  
} while (condicion);
```

5. Estructura for

La estructura for se utiliza para repetir un bloque de código un número específico de veces.

```
for (inicialización; condición; incremento/decremento) {  
    // Bloque de código a repetir  
}
```

6. Estructura for...in

La estructura for...in se utiliza para iterar sobre las propiedades de un objeto.

```
for (variable in objeto) {  
    // Bloque de código a ejecutar para cada propiedad del objeto  
}
```

7. Estructura for...of

La estructura for...of se utiliza para iterar sobre los elementos de un iterable (como un array o una cadena).

```
for (variable of iterable) {  
    // Bloque de código a ejecutar para cada elemento del iterable  
}
```

8. Estructura try-catch

La estructura try-catch se utiliza para manejar excepciones (errores) en el código.

```
try {  
    // Bloque de código que puede generar una excepción  
} catch (error) {  
    // Bloque de código para manejar la excepción  
}
```

9. Estructura try-catch-finally

La estructura try-catch-finally se utiliza para manejar excepciones y ejecutar un bloque de código final, independientemente de si se produce una excepción o no.

```
try {  
    // Bloque de código que puede generar una excepción  
} catch (error) {  
    // Bloque de código para manejar la excepción  
} finally {  
    // Bloque de código que se ejecuta siempre, sin importar si se produjo una  
    // excepción o no  
}
```