Estructuras de selección

Objetivo:

Elaborar programas en lenguaje C que incluyan las estructuras de selección in, if-else, switch y ternaria para la resolución de problemas.

IF

**if (expresión lógica) {**

**// bloque de código a ejecutar**

**}**

SWITCH

**switch (opción a evaluar){**

**case valor1:**

**/\* Código a ejecutar\*/**

**break;**

**case valor2:**

**/\* Código a ejecutar\*/**

**break;**

**…**

**case valorN:**

**/\* Código a ejecutar\*/**

**break;**

**default:**

**/\* Cógigo a ejecutar\*/**

**}**

CONDICIONAL

Condición ? SiSeCumple : SiNoSeCumple ;

**int a = 3;**

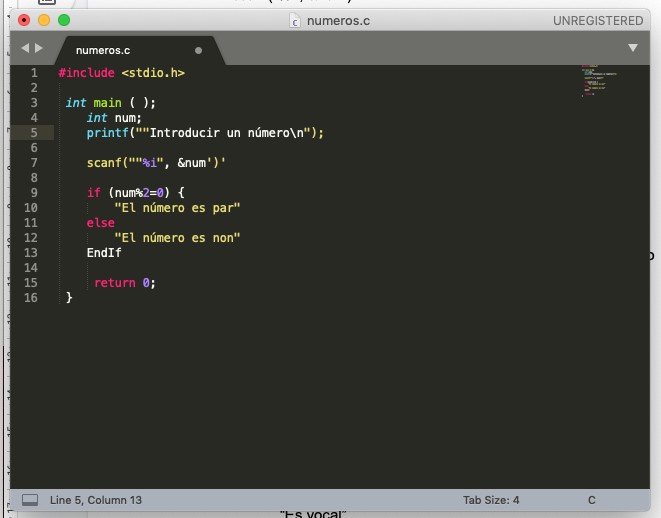
**int b = 4;**

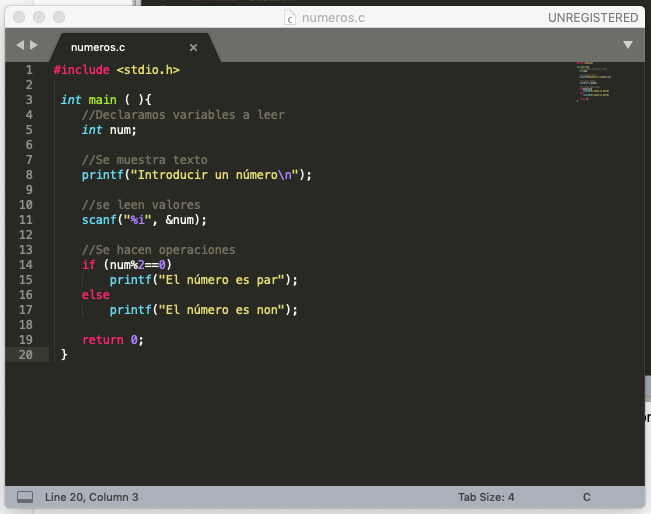
**mayor = a > b ? a : b ;**

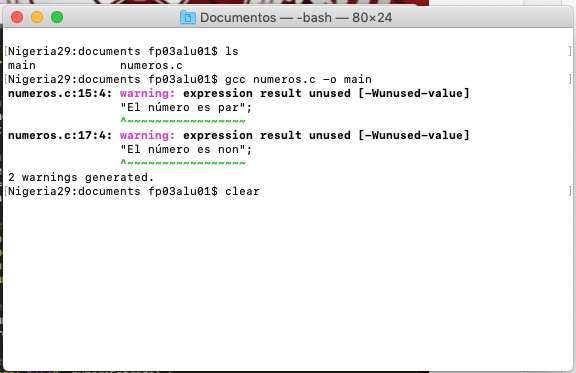
Actividades

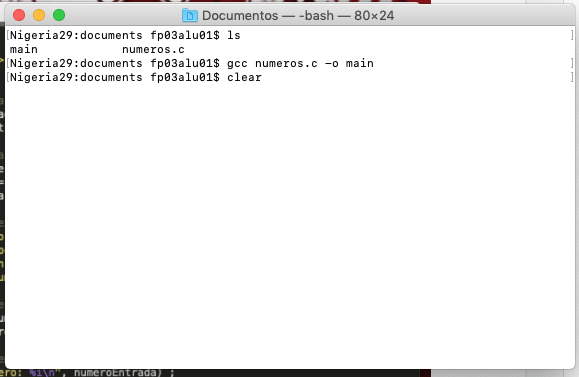
* Experimentar al utilizar diferentes números dentro del condicional del “if” (asegúrense de usar el 0 entre sus elecciones)
* Hacer un programa que lea un número e indique si es par o non.

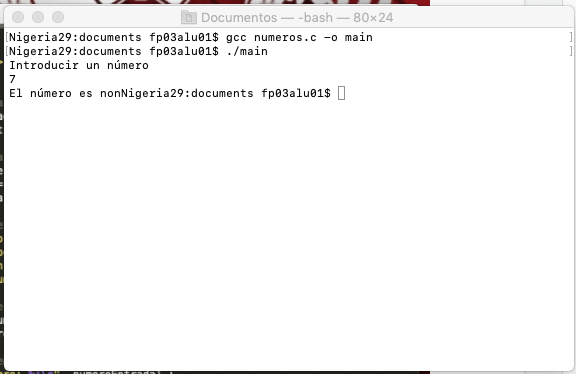
#include <studio.h>



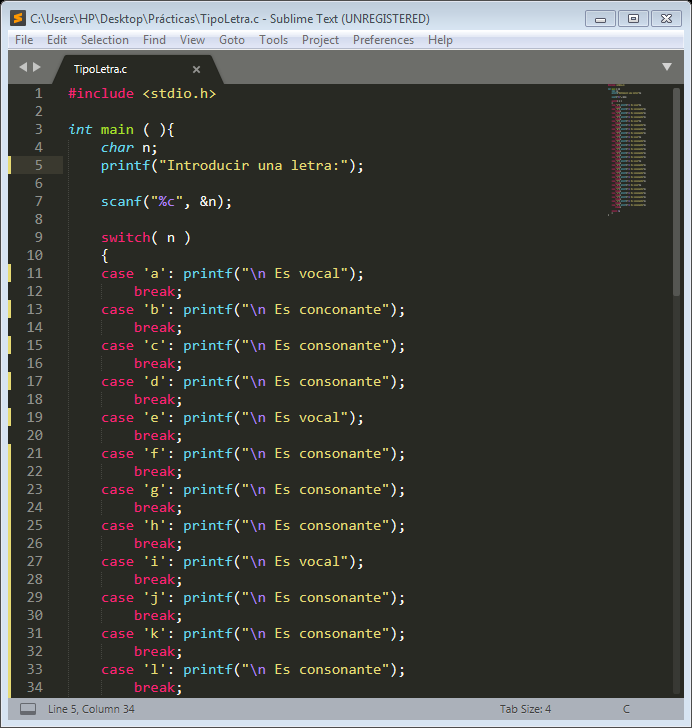


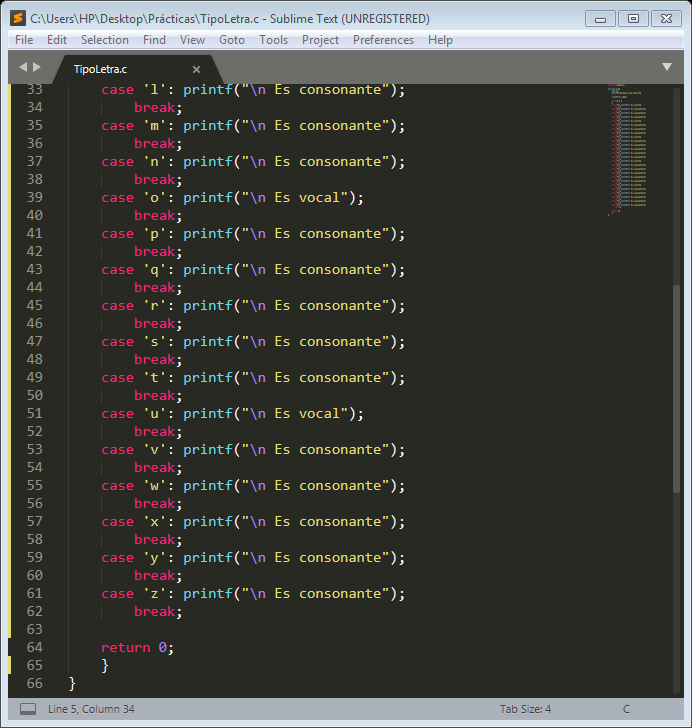


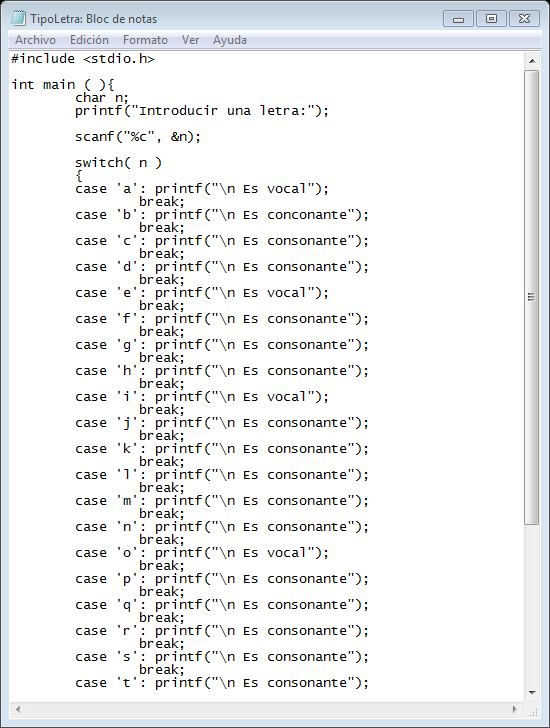


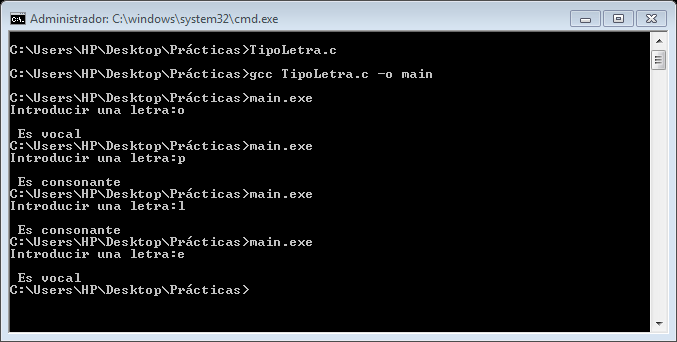


* Hacer un programa que lea una letra e indique si es vocal o consonante. (Para switch)









* Usar condicional para hacer un programa que obtenga el valor absoluto de la diferencia de dos números.

