

Title

Estructuras Algorítmicas Selectivas

Keyword

Topic

Decisiones lógicas

Control de flujo

if

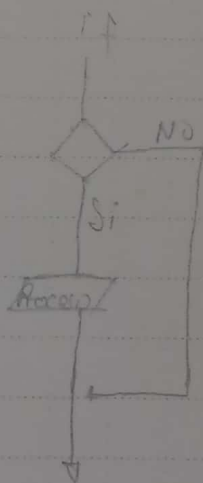
switch

Introducción

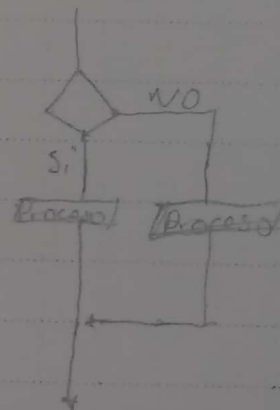
Los temas abordados aquí se centran en estructuras de programación y control de flujo comunes en la programación informática. Estas estructuras, como "if", "switch", y el encadenamiento de decisiones, son fundamentales para tomar decisiones lógicas en el código y dirigir el flujo de ejecución de un programa.

Ejemplos gráficos

Questions



if - else



Summary:

El texto se centra en las estructuras de programación que pueden derivar el camino del programa cuando se cumplen ciertas condiciones.

Jilber Mateo Programación Carlos Dicho 20 sep 2023

Title

Estructuras Algorítmicas Selectivos

Keyword

Topic

Condición

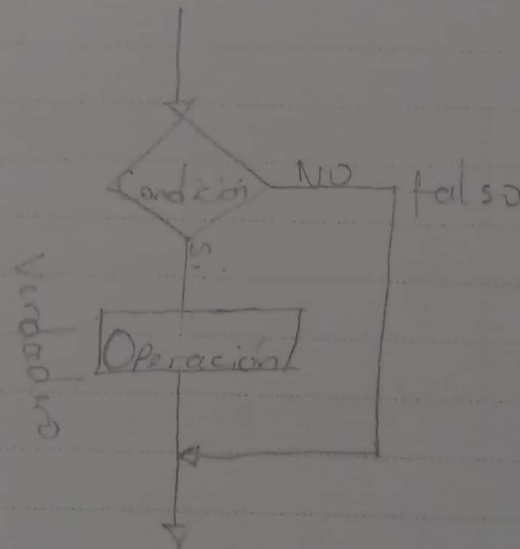
La estructura selectiva simple if

Verdadera

Esta técnica implica llevar a cabo una acción solo cuando se satisfaga una condición específica. Si la condición se cumple, se considera Verdadera y se ejecuta la acción correspondiente. Si no se cumple, se considera falso y el programa continúa sin realizar la acción.

falsa

Questions



Summary:

Esta técnica consiste en realizar una acción solo cuando se cumple una condición específica.

Jilbar Mateo

Carlos Pizarro

20 sep 2023

Title:

Estructuras Algorítmicas Selectivas

Keyword

Topic:

Acción

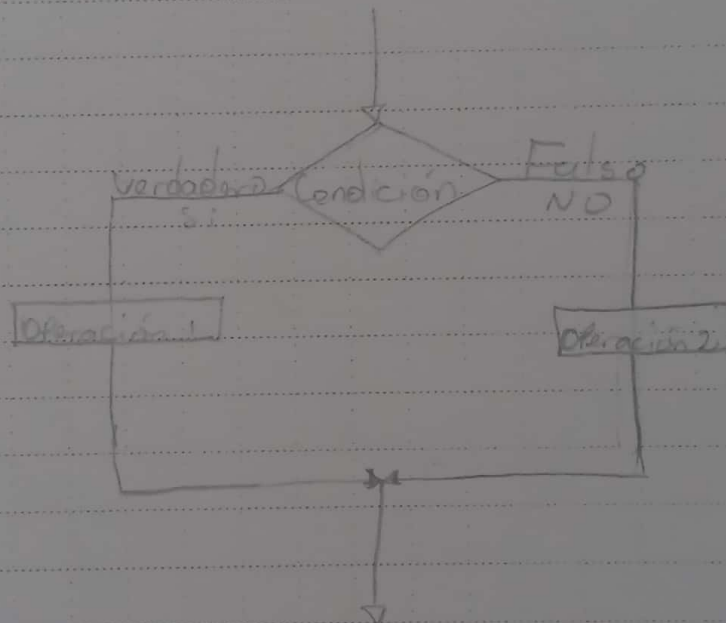
Destino

flujo normal

La Estructura selectiva doble if-else

Esta comando es una extensión del condicional "if". A diferencia de este último, cuando la condición no se cumple (es decir, es falsa), se ejecutan una o más acciones antes de que el programa continúe su flujo normal.

Questions



Summary:

Este comando, una extensión del condicional "if", ejecuta acciones cuando la condición es falsa antes de que el programa continúe su flujo.

NAME

Jilber Mateo

PAGES

SPEAKER/CLASS

DATE - TIME

Carlos Ricardo 20 Sep 2023

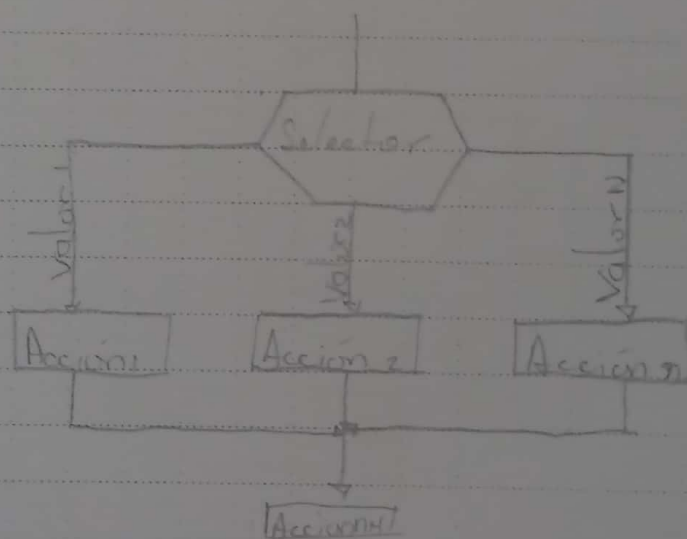
Title: Estructuras algorítmicas selectivas

Keyword

Topic:

Introducción La estructura selectiva múltiple switch permite el uso de la instrucción switch para ejecutar diferentes acciones según el contenido de la variable selector. Esta variable determina que camino seguir en el diagrama de flujo en función de los datos proporcionados. Si el valor de selector es igual a x, se realiza la acción x; si es y, la acción y; de lo contrario, si el valor no coincide con ninguno de los valores predeterminados, se seguirá en camino alternativo al resto.

Questions



Summary:

La instrucción switch permite ejecutar diferentes acciones según el valor de la variable selector.

NAME

Silber Mateo

PAGES

SPEAKER/CLASS

DATE - TIME

Carlos Pichardo 20 sep 2023

Title:

Estructuras Algoritmicas Selectivas

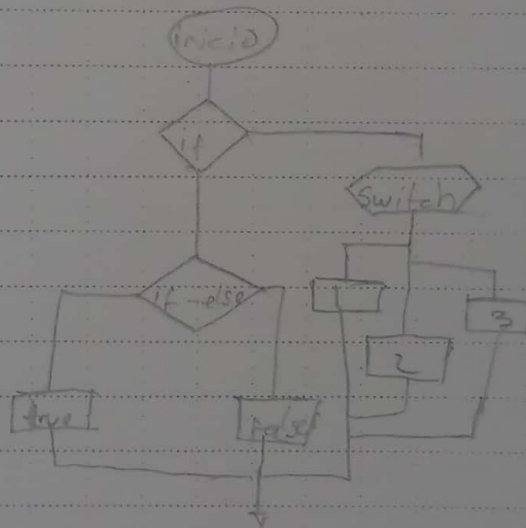
Keyword

Topic: Estructuras en cascada (selectivas)

Evaluar
Simultaneo
Secuencia de
decisiones

Mediante las estructuras mencionadas anteriormente, podemos crear una secuencia de decisiones en la programación, la que nos permite evaluar múltiples aspectos utilizando diversos conjuntos de datos de manera Simultanea. Esta tecnica agrega un nivel de especificidad y exhaustividad al proceso, ya que podemos abordar diferentes combinaciones y caso de manera eficiente.

Questions



Summary:

Con las estructuras mencionadas, podemos hacer decisiones y evaluar múltiples aspectos utilizando diversos datos al mismo tiempo.

NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
Jilber Mateo		Carlos Pichardo	20 sep 2023

Title: Estructuras Algoritmicas Repetitivas

Keyword	Topic: Introducción
Ciclo punto de inicio punto final proceso cuerpo	Estas estructuras, son herramientas fundamentales en programación que nos brindan la capacidad de ejecutar una misma acción una o varias veces de manera controlada indicando la cantidad de veces que se ejecutará el ciclo. Esto implica definir un punto de inicio y un punto de final para este proceso cíclico. A medida que avanzamos a través de estas estructuras, una variable específica se modifica gradualmente.
Questions	



Summary:

Los bucles son esenciales en programación, ya que nos permiten repetir acciones múltiples veces dentro de un rango específico.

Silber Mateo

Carlos Pichardo 21 sep 2023

Title:

Estructuras Algoritmicas Repetitivas

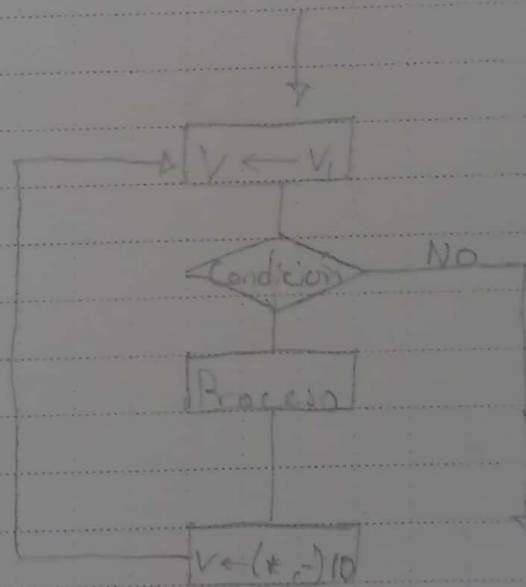
Keyword

Topic:

Repetición
Iteration

La estructura repetitiva for
El bucle "for" representa la forma más elemental de las estructuras iterativas o repetitivas en programación. Dentro de este tipo de bucle, se ejecuta una acción de manera repetida un número indicado de veces. Una vez que se satisface la condición, el programa continúa con su flujo de ejecución normal.

Questions



Summary:

El bucle for es una estructura que repite una acción hasta que se cumple el ciclo una cantidad especificada.

Dilber Mateo

Carlos pichardo 21 sep 2023

Title:

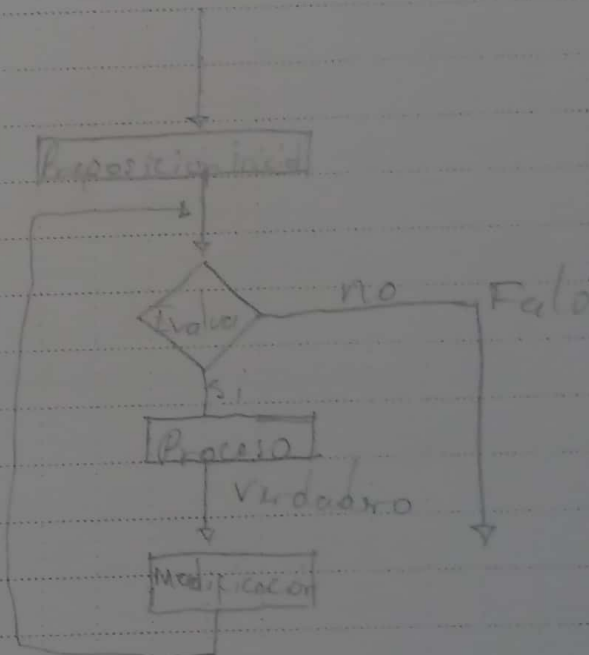
Estructuras Algoritmicas Repetitivas

Keyword

Topic: Estructura repetitiva while

Esta nos permite algo parecido a un `for` en cuanto a la repetición de acciones, pero, el comando `while` no requiere un rango de finido de repeticiones. Este seguirá realizando hasta cumplirse la condición establecida. Al iniciar el ciclo de dicha condición se evalúa y si es verdadera se hace la iteración.

Questions



Summary:

Este comando permite repetir una acción hasta que se cumpla la condición indicada.

NAME

Jilber Mateo

PAGES

SPEAKER/CLASS

DATE - TIME

Carlos Pichardo 21 sep 2023

Title:

Estructuras Algorítmicas Repetitivas

Keyword

Topic:

Estructura do-while

Proceso

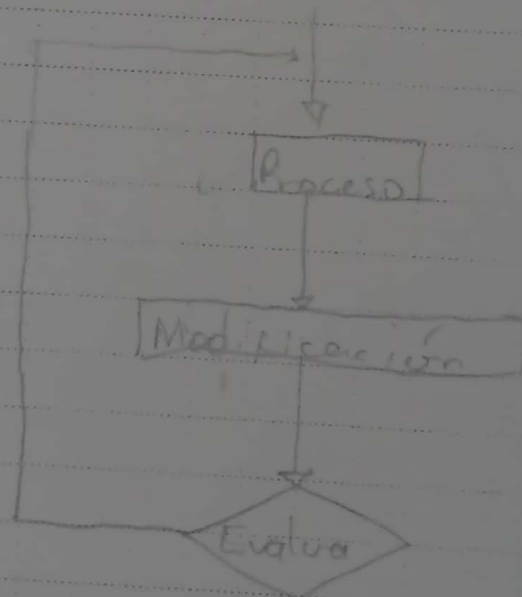
Condición

Repetición

Evaluación

El do-while se podría decir que es el contrario al comando anterior siendo que este evalúa la condición al final del ciclo donde se a entender que por lo menos el proceso tiene que realizarse por lo menos una vez para poder terminar el ciclo.

Questions



Summary:

El bucle do-while garantiza que el código se ejecute al menos una vez antes de evaluar la Condición.