Diferencias entre Para, Mientras y Repetir en PSeInt

# ¿Qué es un bucle?

Un bucle o ciclo es una estructura de control que permite repetir un conjunto de instrucciones varias veces mientras se cumpla una condición.

# Tipos de bucles en PSeInt

## 1. Para

• Se usa cuando sabes cuántas veces quieres repetir algo.  
• Ideal para contar o repetir un número fijo de veces.

Ejemplo:

Para i <- 1 Hasta 5 Hacer  
 Escribir i  
FinPara

## 2. Mientras

• Se usa cuando no sabes cuántas veces se va a repetir.  
• La condición se evalúa al principio.  
• Puede que no se ejecute si la condición inicial es falsa.

Ejemplo:

Mientras num <> 0 Hacer  
 Leer num  
FinMientras

## 3. Repetir - Hasta Que

• Se ejecuta al menos una vez.  
• La condición se evalúa al final del bucle.  
• Repite hasta que la condición se cumpla.

Ejemplo:

Repetir  
 Leer num  
Hasta Que num = 0

# Resumen en tabla

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Estructura | ¿Cuántas veces se repite? | ¿Dónde se evalúa la condición? | ¿Se ejecuta al menos una vez? |
| Para | Número fijo | Automático (inicio/fin del rango) | Depende del rango |
| Mientras | Indefinido | Al inicio | No necesariamente |
| Repetir | Indefinido | Al final | Sí |