

```
switch(a[0]){  
  case "connect":  
    if(a[1]){  
      if(clients.has(a[1])){  
        ws.send("connected");  
        ws.id = a[1];  
      }else{  
        ws.id = a[1]  
        clients.set(a[1], {client: {position: {x: 0, y: 0, z: 0}, id: a[1]}});  
        ws.send("connected")  
      }  
    }  
  }  
}
```

3. Estructuras de salto

📅 Date	Empty
⚙️ Status	Not started
📁 Type	Empty
Units	3. Estructuras de control

Estructuras de salto

- break
- continue

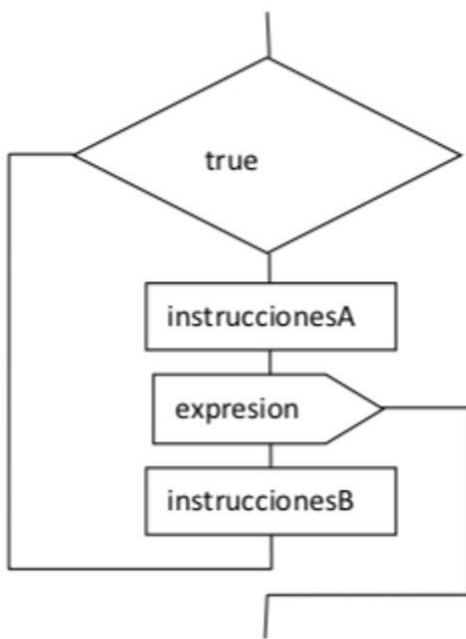
Estructuras de salto

Las estructuras de salto se utilizan para controlar el flujo del programa. En cualquier lugar del código se puede parar la misma o pasar a ejecutar una parte de código concreta. Las principales estructuras son: break y continue

break

Dentro de la iteración en un bucle el uso de esta sentencia rompe la iteración de dicho bucle. Un ejemplo claro de su uso es el bloque switch

El diagrama de flujo es el siguiente:

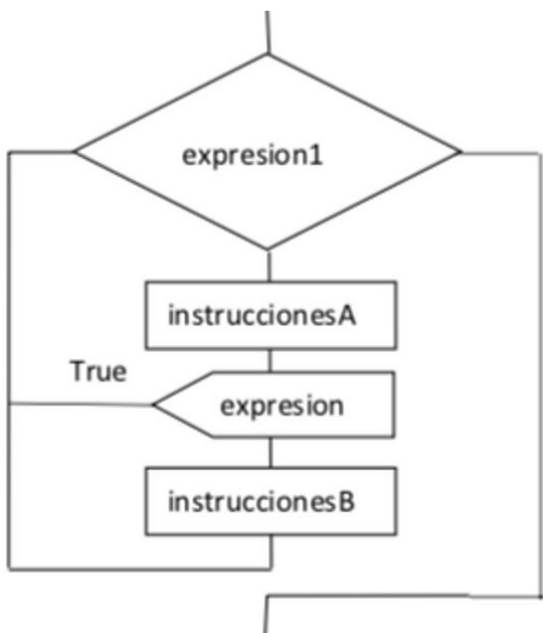


```
int numero = 10; do{ System.out.println("Ejecución número: "+
numero); numero--; if (numero==5){ break; } }while(numero>0);
```

continue

Se utiliza dentro de un bloque para saltar una iteración del bloque cuando se cumple la condición donde está indicado

El diagrama de flujo es el siguiente:



```
int numero = 11; do { numero--; if (numero==5){ continue; } System.out.println("Ejecución número: " + numero); } while (numero > 0);
```