Día 4

Estructuras de Control

***IF – ELSE***

Una estructura de control condicional, sirve para alterar el flujo normal del programa.

**Ejemplo:**

var a = 11

var b = 10

var c = 9

if ( a>b && a>c ){

println (“la Variable a es la variable mayor”)

}

if ( b>c && b>c ){

println (“la Variable b es la variable mayor”)

}else{

println(“La variable c es la mayor”)

}

/\* también se puede tener todo en una línea\*/

var numeroMayor:Int

numeroMayor = if(a>b && a>c) a else if(b>a && b>c) b else c

println("El numero mayor de todas mis variables es: $numeroMayor")

**WHEN**

Poder tener una serie de posibildades extras dentro del flujo del programa

Es lo mismo que “Switch” en otros lenguajes

**Ejemplos:**

fun main() {

val Calificacion = 5

var Reseña = ""

when (Calificacion) {

1 -> Reseña = "La comida no estaba tan buena :/"

2 -> Reseña = "La comida se demora en llegar y no era la mejor"

3 -> Reseña = "La comida puede mejorar"

4 -> Reseña = "Sitio agradable y de buen gusto"

5 -> Reseña = "Gran lugar, Atención y Sabor, Súper Recomendado"

else -> println("Calificación no válida")

}

println(Reseña)

/\* Crear Rangos Para el When

\* También se pueden poner 1,2,3 pero es mejor poner rangos

\* Recordar que si se quiere realizar más de una acción por opción

\* se deben poner {}\*/

when (Calificacion) {

in 1..5 -> {println("EL cliente calificó con $Calificacion Estrellas")

Reseña = "Reseña Genérica de Cliente "

}

else -> println("Calificación no válida")

}

print(Reseña)

/\* También se puede con caracteres/Strings\*/

val Calificacion = 'A'

var Reseña = ""

when (Calificacion) {

'E' -> Reseña = "La comida no estaba tan buena :/"

'D' -> Reseña = "La comida se demora en llegar y no era la mejor"

'C'-> Reseña = "La comida puede mejorar"

'B' -> Reseña = "Sitio agradable y de buen gusto"

'A' -> Reseña = "Gran lugar, Atención y Sabor, Súper Recomendado"

else -> println("Calificación no válida")

}

println(Reseña)

}