

Sentencias condicionales

If... else if ... else

La sentencia condicional *if* permite controlar la ejecución de las instrucciones dentro de un código fuente en función del resultado de una operación lógica o de relación.

```
int cuenta_cartas = 11;
if (cuenta_cartas > 10)
    cout << "El mazo esta que arde! Sube la apuesta." << endl;
```

Una sentencia condicional puede considerar muchos casos:

```
int (val > 0) {
    cout << "Valor mayor que 0" << endl;
} else if (val < 0) {
    cout << "Valor menor que 0" << endl;
} else {
    cout << "Valor igual a 0" << endl;
}
```

¡Hay que tener mucho cuidado con los bloques { }! Es la principal fuente de errores.

switch... case ... default

La sentencia condicional *switch* permite controlar la ejecución de las instrucciones en función de una listado de opciones. Es de uso típico cuando se trata de un menú de opciones o cuando se tiene un listado de opciones limitadas a considerar.

```
char palo = 'C';
switch(palo) {
    case 'C' :
        cout << "Corazones" << endl;
        break;
    case 'D' :
        cout << "Diamantes" << endl;
        break;
    case 'E' :
        cout << "Espadas" >> endl;
        break;
    default :
        cout << "Treboles" << endl;
}
```

¡Hay que tener cuidado con los ":" y las indentaciones ya que el editor no las maneja de manera automática en todos los casos.