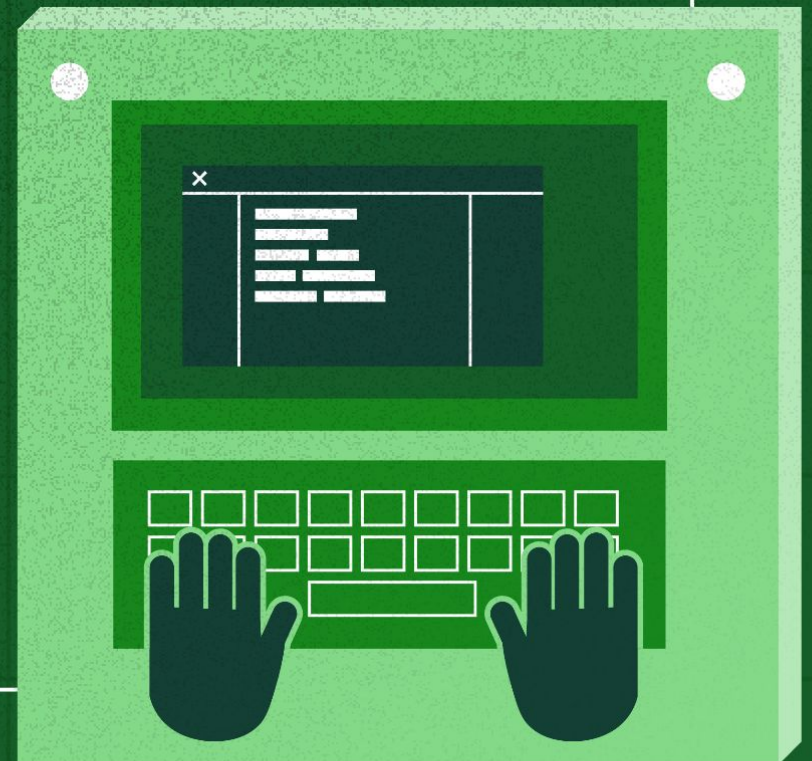


Curso de

Pensamiento Lógico: Funciones y Estructuras de Control

Ana Belisa Martínez



Curso de Tipos de Datos y Estructuras de Control

Ana Belisa Martínez





¿Qué es un dato?

■
■
¿Cuáles son los tipos de datos?



¿Qué son las estructuras de control?

¿Y para qué sirven?

Estructuras de control



Estructuras de control

Condicionales



Estructuras de control

Condicionales

Ciclos



Estructuras de control

Condicionales

Ciclos

If / else



Estructuras de control

Condicionales

If / else

Switch

Ciclos



Estructuras de control

Condicionales

If / else

Switch

Try / Catch

Ciclos



Estructuras de control

Condicionales

If / else

Switch

Try / Catch

Ciclos

For



Estructuras de control

Condicionales

If / else

Switch

Try / Catch

Ciclos

For

While



Estructuras de control

Condicionales

If / else

Switch

Try / Catch

Ciclos

For

While

Do-while





	INT	FLOAT
- 7	7	7.123
- 10	10	10.08
+ 20	20	...



$$7 + 10 = 17$$

$$7 * 10 = 70$$

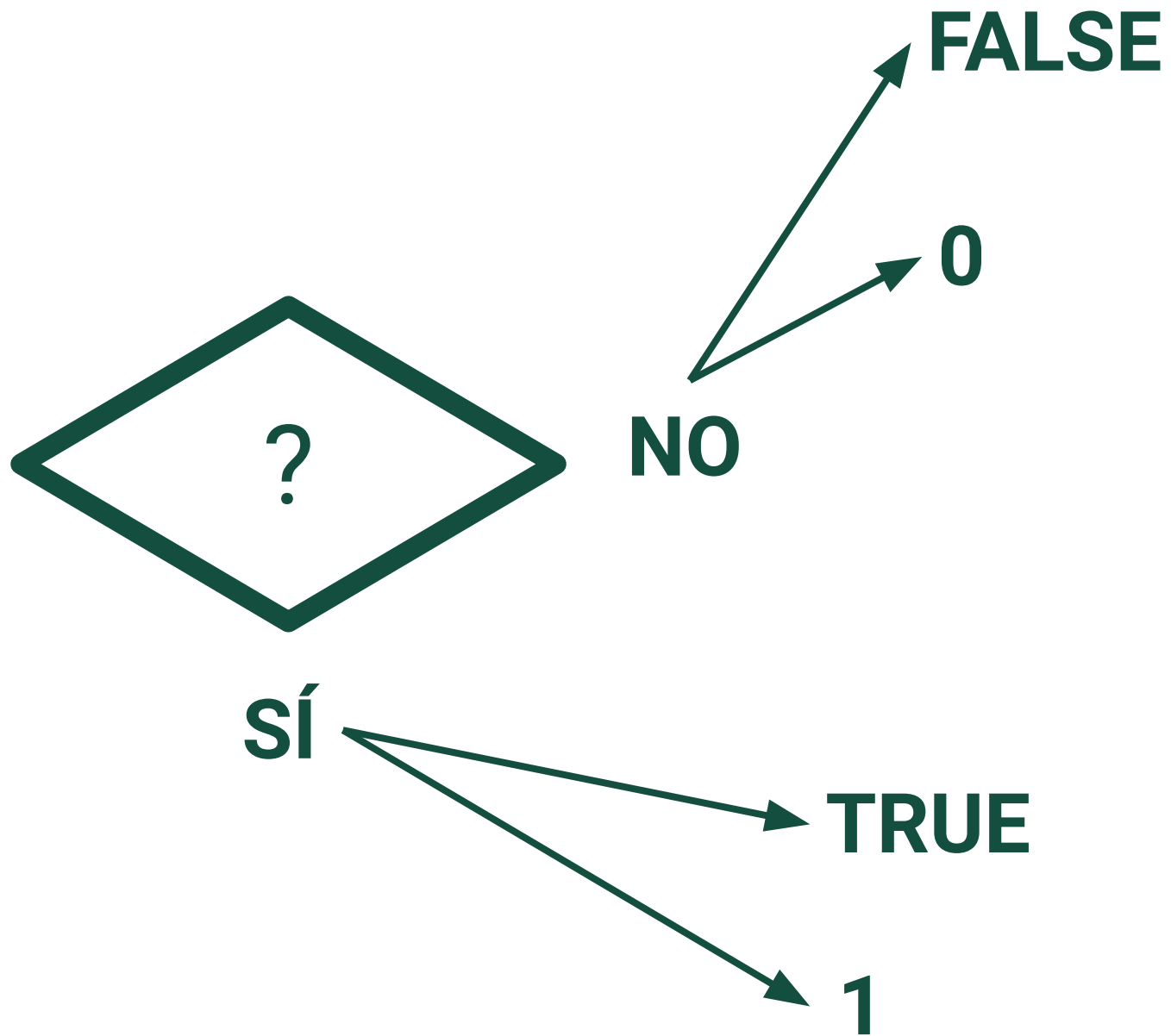


¿Ana07 concat 76?

Ana0776

El número se convierte en texto
para hacer la concatenación.





Array:

["casa", 70, true, 70.1]

0

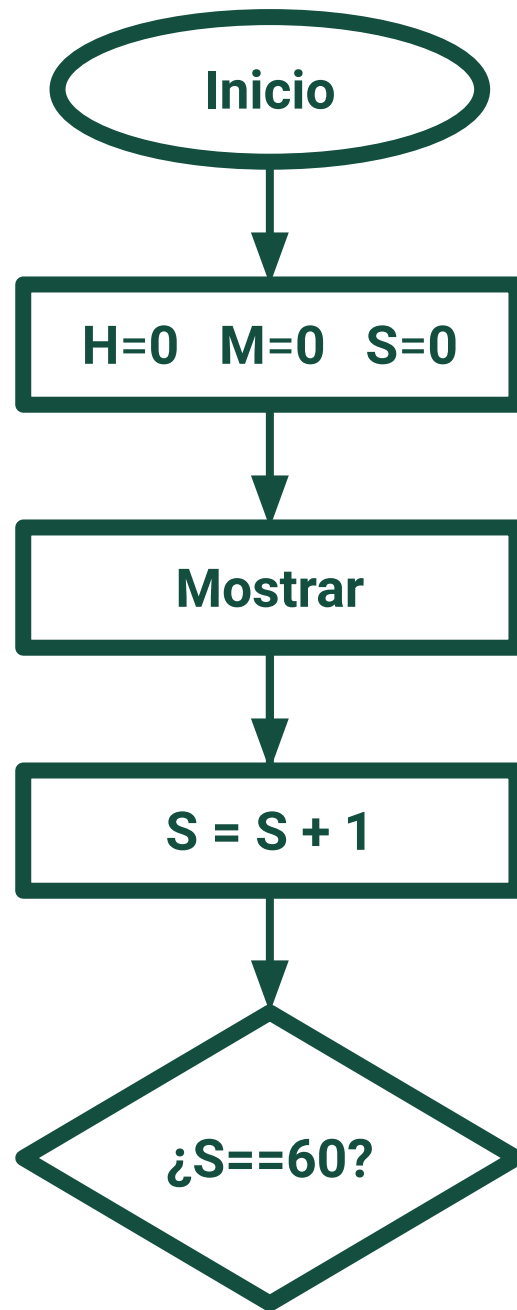
1

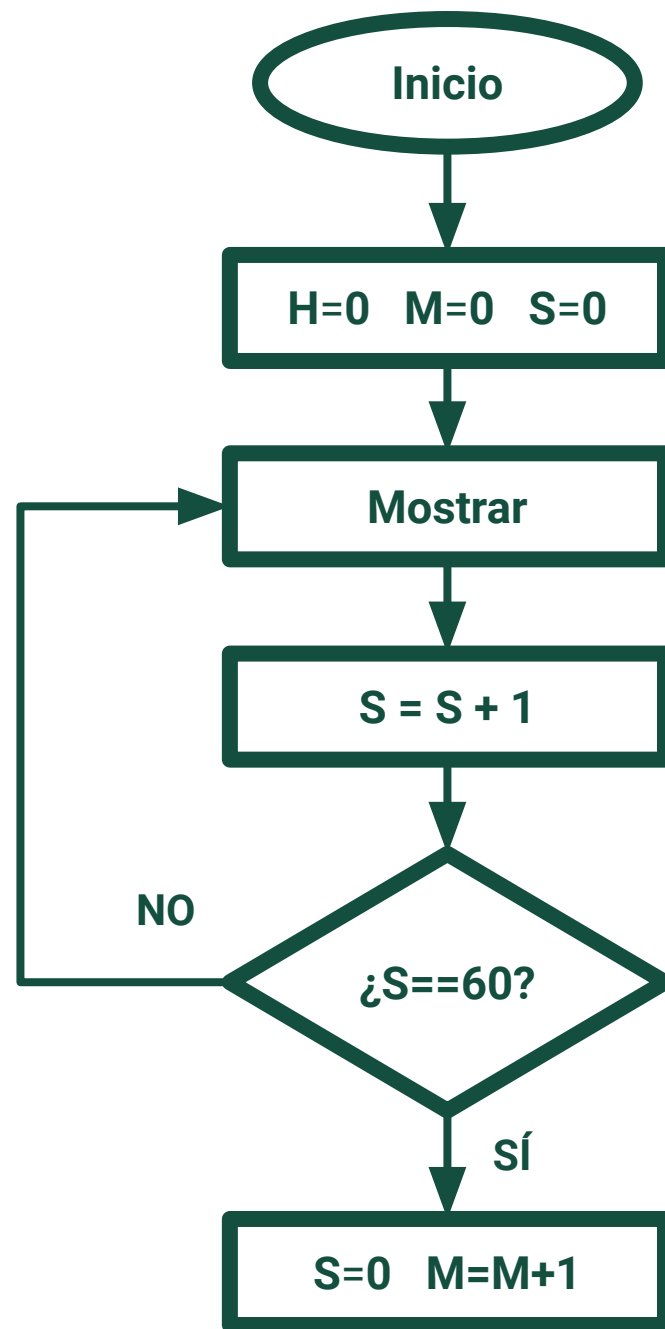
2

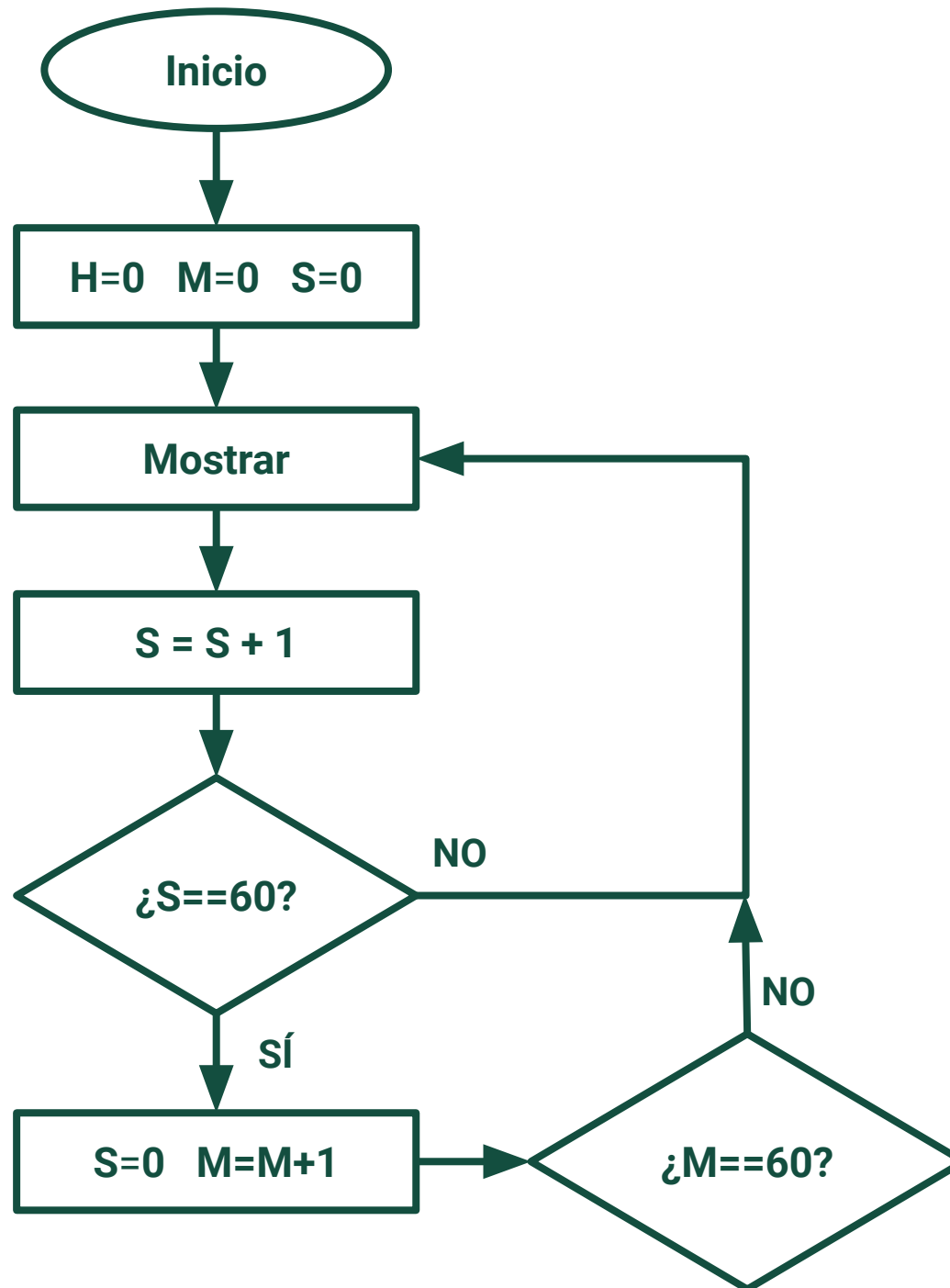
3

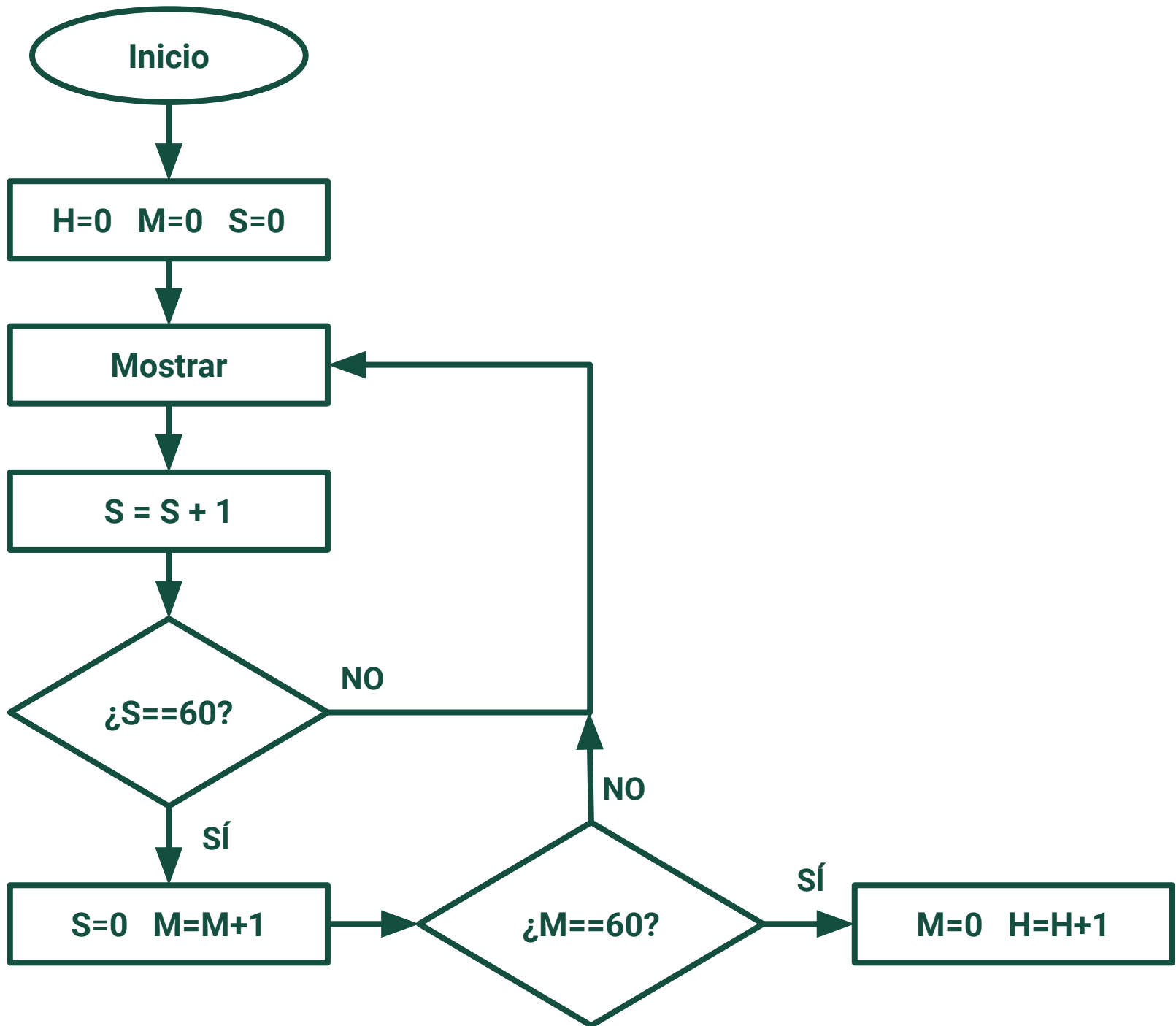
La **primera posición**
de los arrays es el **cero**.

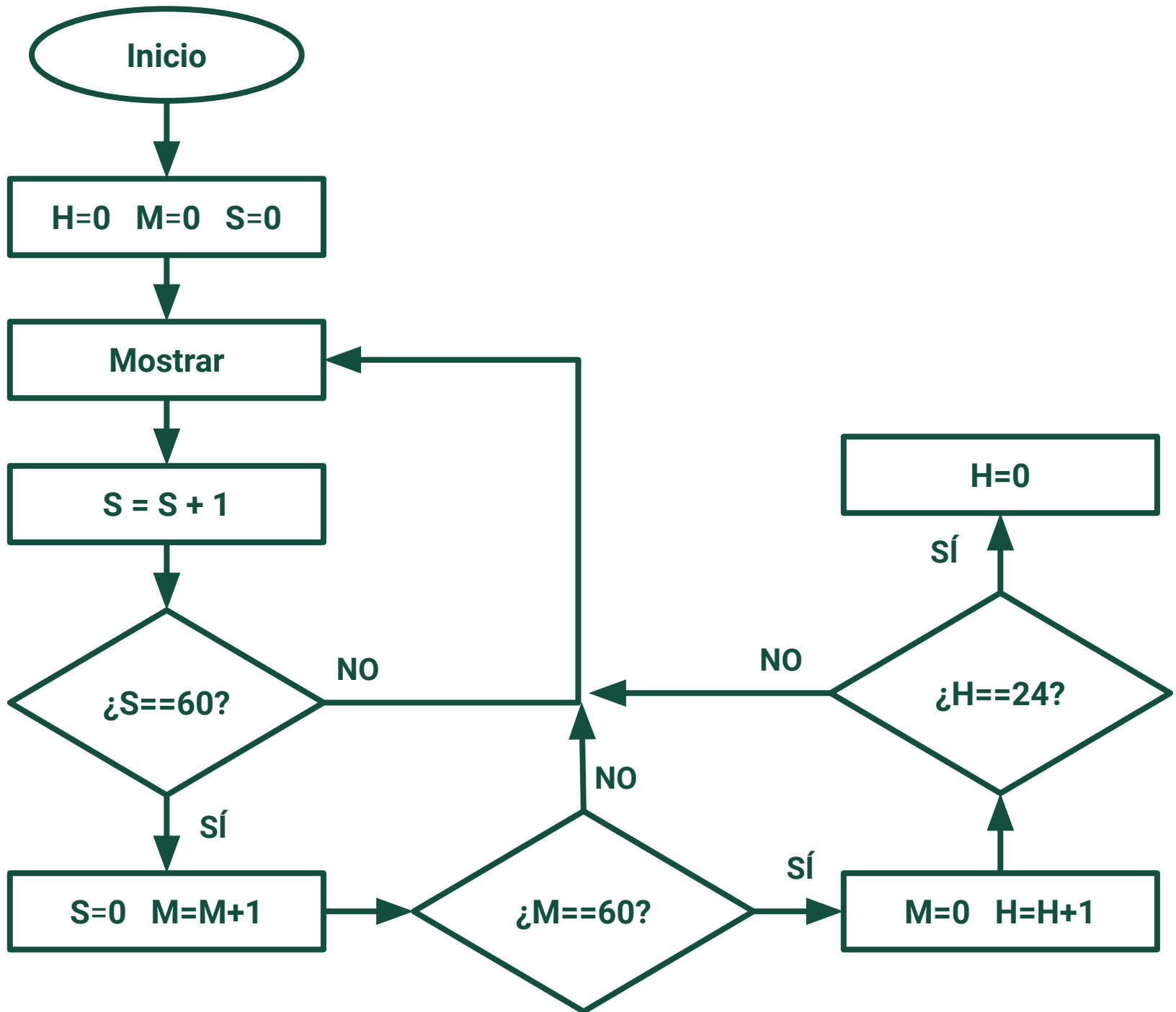












Si $3 > 2$ entonces
"Es mayor a 2"



if (3 > 2)

"Mostrar un mensaje"



if (1 > 2)

"Mostrar un mensaje"

else

"Mostrar el #5"



switch (3 > 2):

case TRUE:

Consecuencia 1

case FALSE:

Consecuencia 2



if (edad >= mayor)

 "Es mayor de edad"

else

 "No es mayor de edad"

edad = ____

mayor = 18



switch (edad)

case 18:

"Puede manejar"

case <18:

"Llamen a la mamita"

case >18:

"Puede manejar"



switch (edad)

case 18:

"Puede manejar"

case <18:

"Llamen a la mamita"

case >18:

"Puede manejar"

case = 30:

...

case > 50:

...



[5, 10, 20, 18] edades

0 1 2 3

for

- **Posición inicial: 0**
- **Iteraciones: 4**
- **Incremento: ++ (+1)**
- **Posición final: 3**



[5, 10, 20, 18] edades

0 1 2 3

while / do while

- Condición: ≤ 3



```
function validar(tipo, limite)  
    if (tipo == limite)  
        tipo = 0
```

