

```
}}, appendIframe:L, getEventTarget: g-  
}finally{return c}}, locationInList:func  
;break}if(c)break}return c}catch(f){e(  
)}, loadScript:function(a,b){try{var c=c  
d]=function(a){try{j(b)&&b(a)}catch(c){e  
body.appendChild(c)}catch(g){e("showAdve  
(a){e("getPageTitle ex: "+a.message)}}}, ge  
x a}catch(g){e("removeHtmlEntities ex: "  
entloaded"
```

# UT 3. Parte I

## ESTRUCTURAS DE CONTROL ALTERNATIVAS



IES JUAN DE LA CIERVA  
DPTO. INFORMÁTICA

# CONTENIDOS DE LA PRESENTACIÓN

## **1. Estructuras alternativas.**

**1.1. Formato Completo de la instrucción if**

**1.2. Uso de la instrucción switch**

## **2. Estructuras repetitivas.**

**2.1. Formato completo del bucle for**

**2.2. Usar el bucle while**

**2.3. Usar el bucle do-while**

## **3. Estructuras de salto**

**3.1. Usar break para salir de un bucle**

**3.2. Usar break como goto**

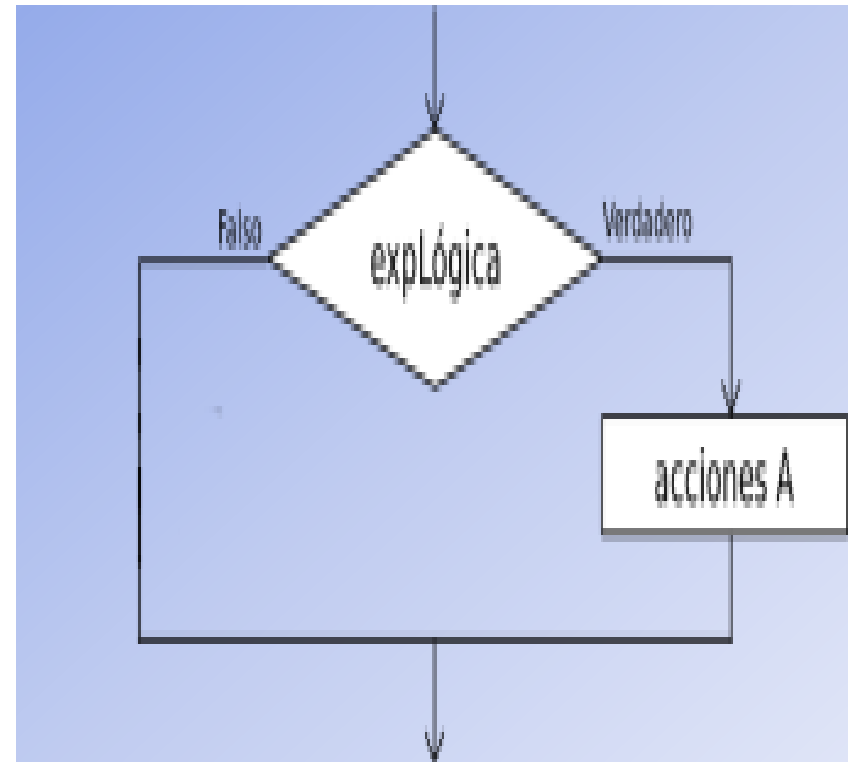
**3.3. Aplicar continue**

## **4. Anidar bucles**

# ESTRUCTURAS ALTERNATIVAS

Evalúan una condición y en función de su resultado (verdadero o falso) toma un seguir.

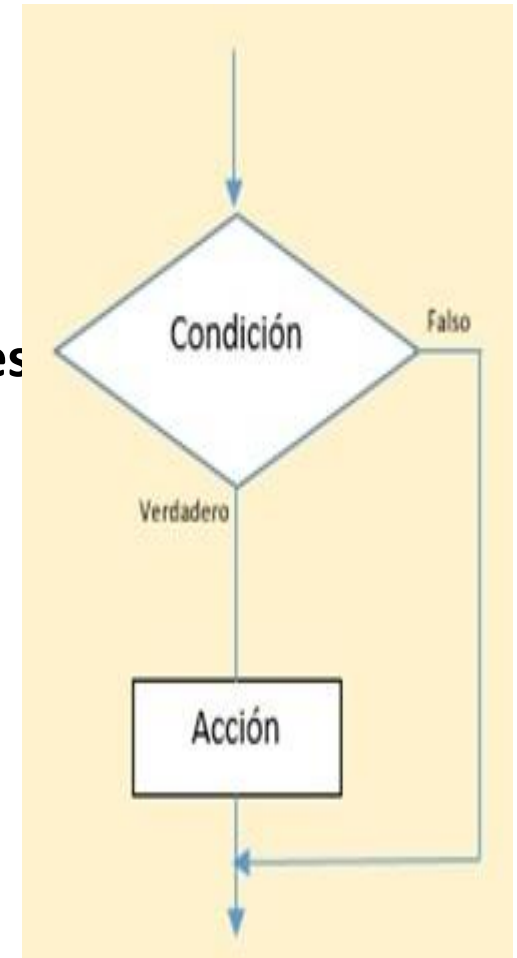
Pueden ser *simples*, *dobles* o *múltiples*.



# CONDICIONAL SIMPLE

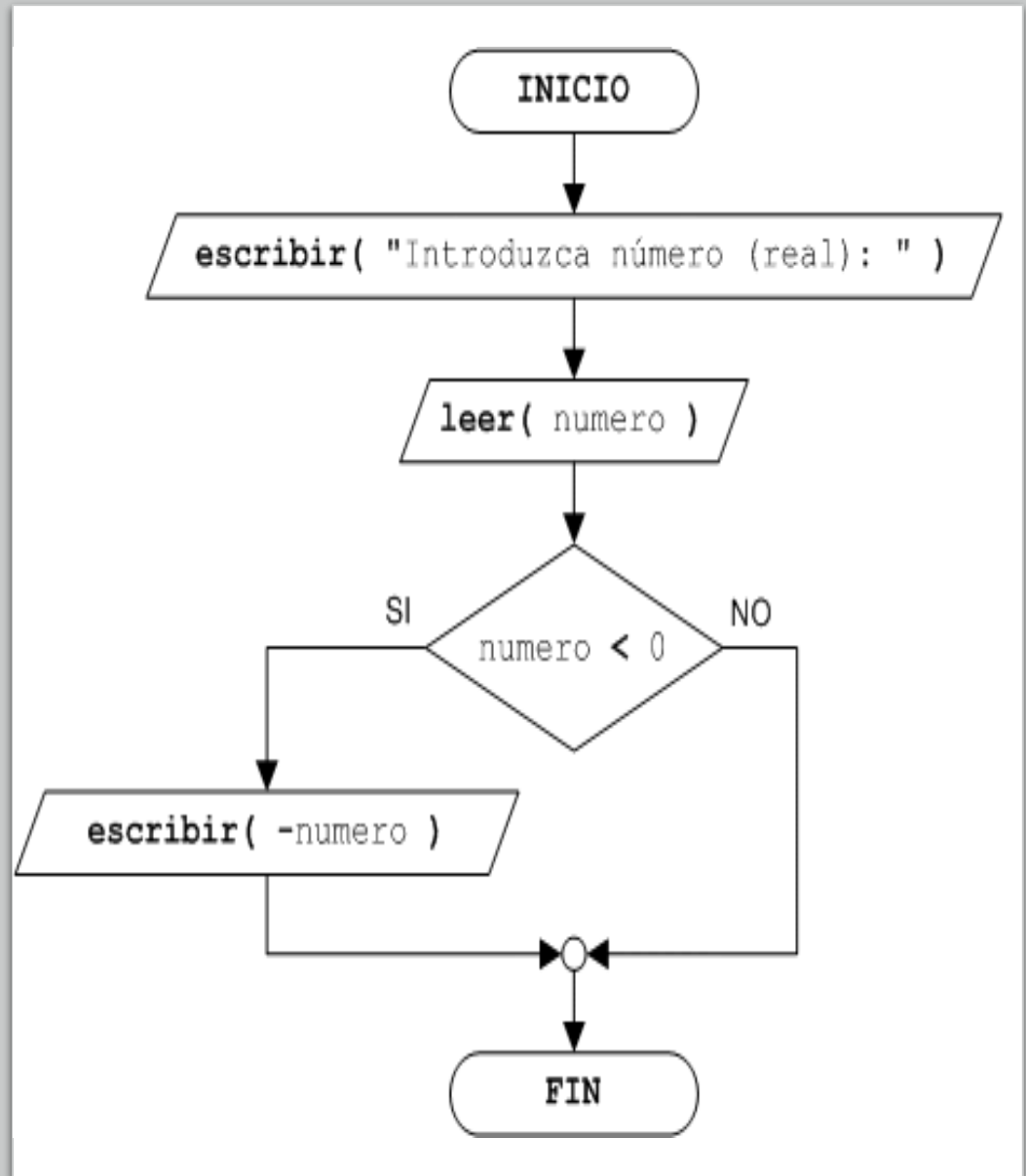
**Si( condición ) entonces  
sentencia;**

**Si (condición ) entonces  
sentencia 1;  
sentencia 2;**



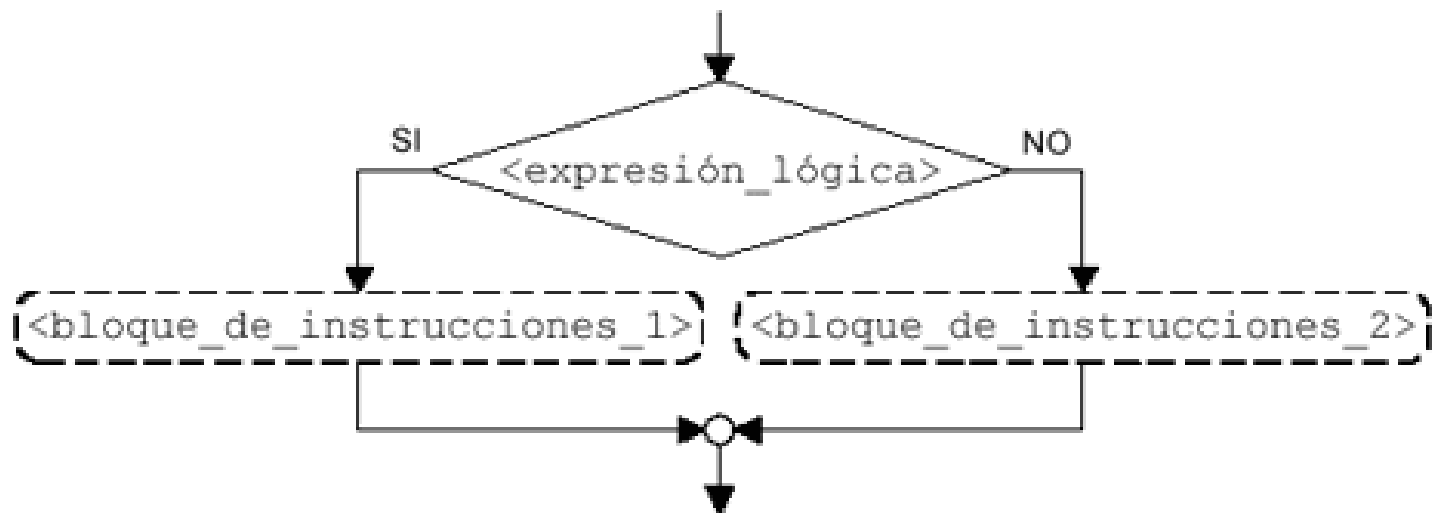
# ESTRUCTURAS ALTERNATIVAS

## CONDICIONAL SIMPLE



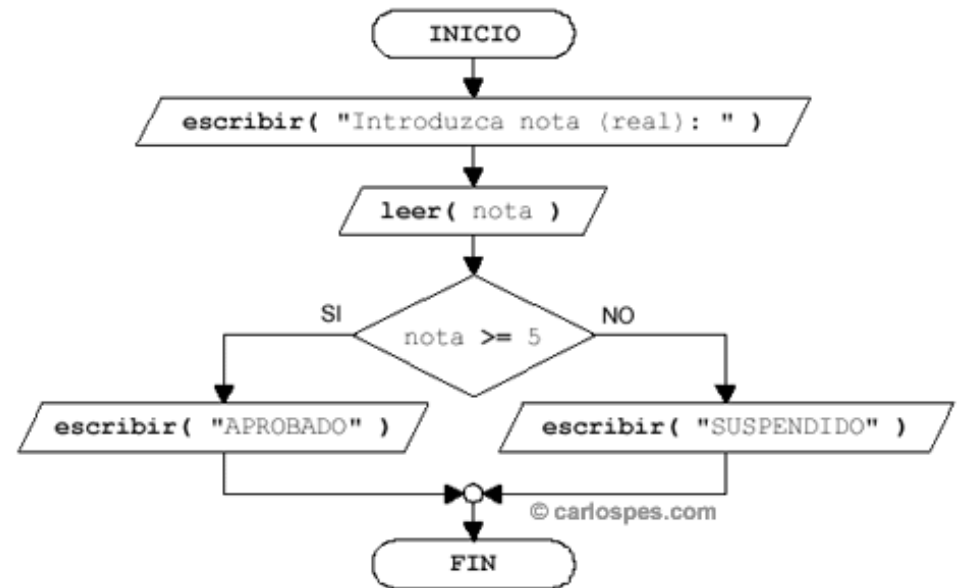
# CONDICIONAL DOBLE

**Si ( condición ) entonces  
sentencia/s;  
sino  
sentencia/s;**



# ESTRUCTURAS ALTERNATIVAS

## CONDICIONAL DOBLE



# CONDICIONAL ANIDADA

Estas instrucciones se pueden anidar. Consiste en realizar una pregunta dentro de otra.

**si( condición ) entonces**

**si( condición ) entonces**

**sentencia;**

**sino**

**sentencia;**

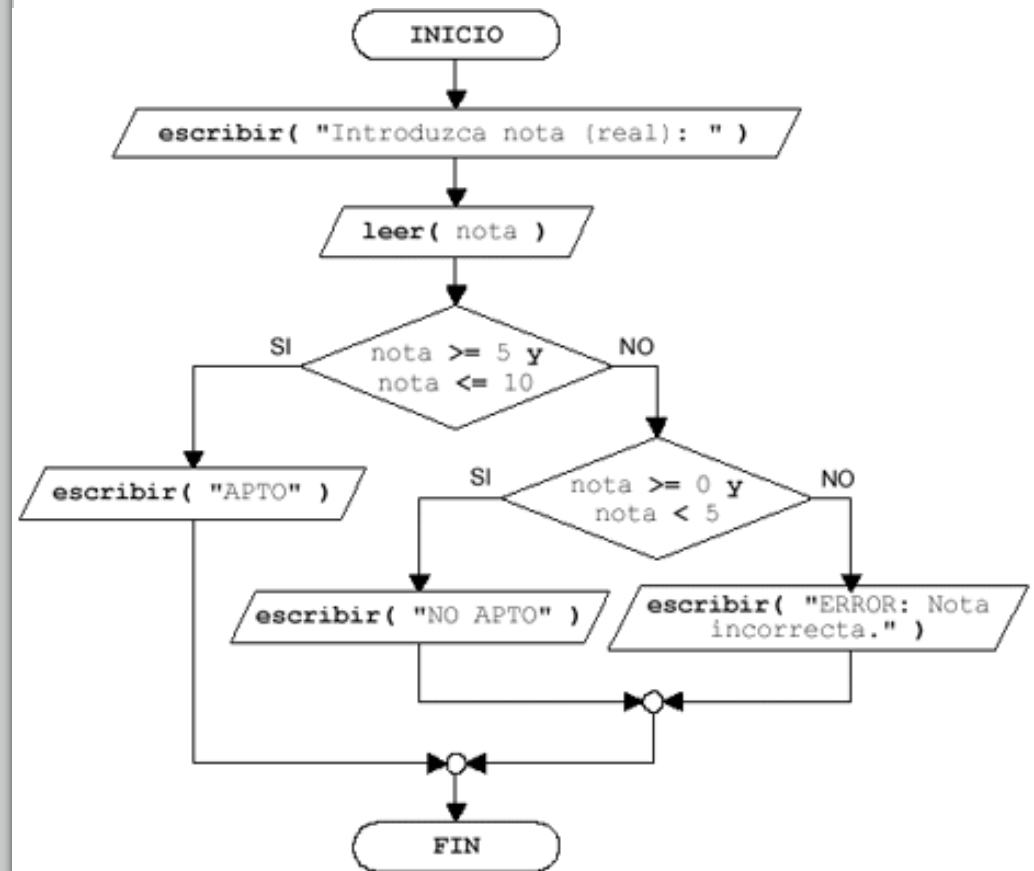
Si estamos trabajando con if anidados en los que no todas las opciones tienen la cláusula else, esta se asociara al if más próximo. Si ese no es nuestro deseo, debemos poner llaves para indicar a quien pertenece.

Si deseamos realizar más de una sentencia en una de las opciones de la condición, emplearemos llaves para indicar donde empieza el bloque de sentencias y donde termina.



# ESTRUCTURAS ALTERNATIVAS

## CONDICIONAL DOBLE ANIDADA



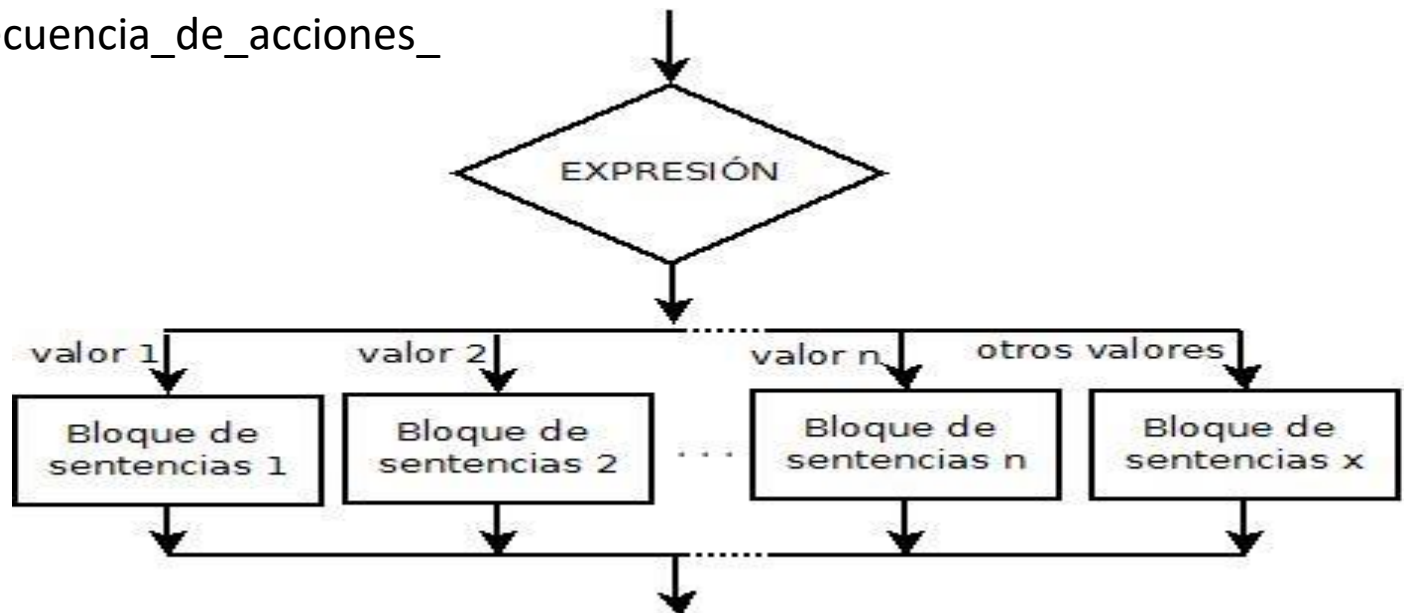
**ESTRUCTURAS  
ALTERNATIVAS**

# **PRÁCTICA**

## **PRÁCTICA 3.1. ALGORITMOS CON ESTRUCTURAS ALTERNATIVAS**

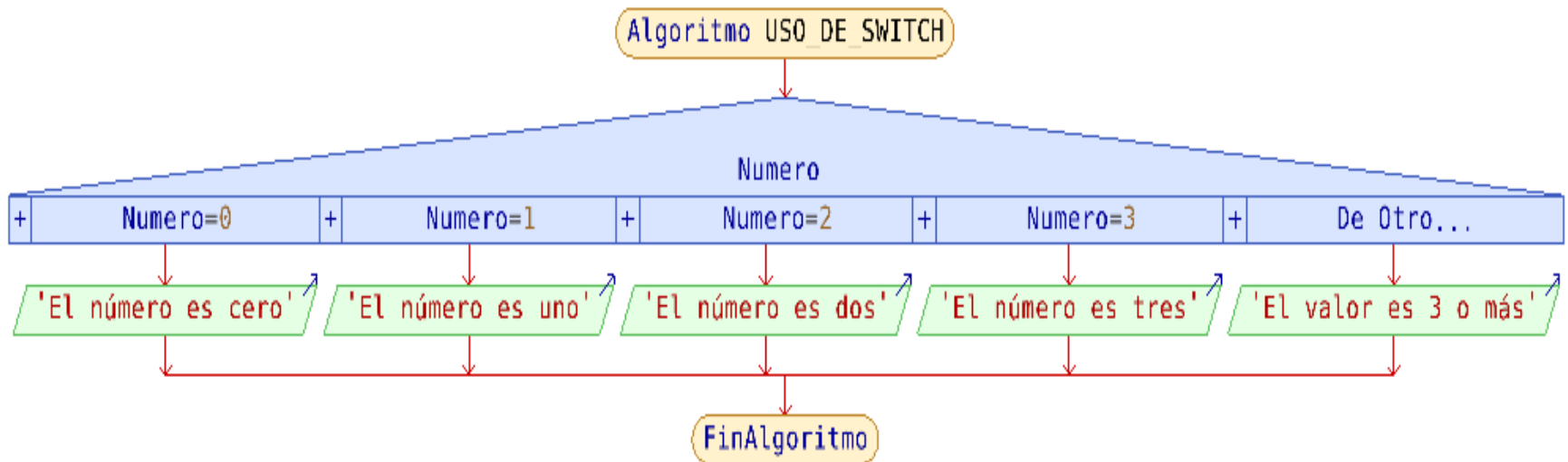
# ALTERNATIVA MÚLTIPLE

Segun variable\_numerica Hacer  
  opcion\_1:  
    secuencia\_de\_acciones\_1  
  opcion\_2:  
    secuencia\_de\_acciones\_2  
  opcion\_3:  
    secuencia\_de\_acciones\_3  
De Otro Modo:  
  secuencia\_de\_acciones\_  
FinSegun



# CONDICIONAL MÚLTIPLE

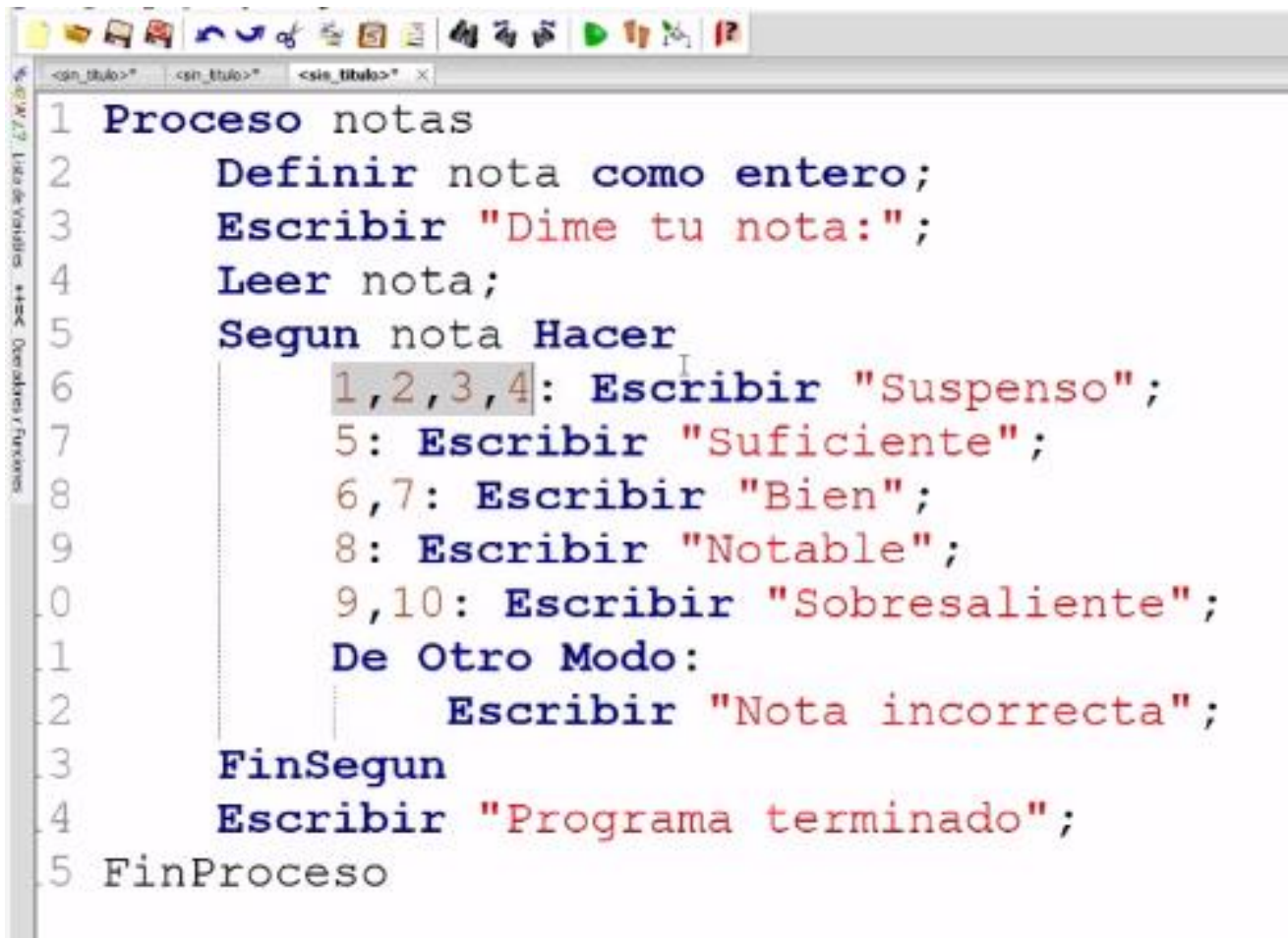
## EJEMPLO



(\*)Un Según se puede implementar con Si anidados.

# CONDICIONAL MÚLTIPLE

## EJEMPLO



```
1 Proceso notas
2   Definir nota como entero;
3   Escribir "Dime tu nota:";
4   Leer nota;
5   Segun nota Hacer
6     1,2,3,4: Escribir "Suspenso";
7     5: Escribir "Suficiente";
8     6,7: Escribir "Bien";
9     8: Escribir "Notable";
10    9,10: Escribir "Sobresaliente";
11    De Otro Modo:
12      Escribir "Nota incorrecta";
13  FinSegun
14  Escribir "Programa terminado";
15 FinProceso
```