



Cursos de sistemas

Capacitación comunitaria

Capacitaciones empresariales

Cursos personalizados

Estructuras repetitivas

En la programación muchas veces tendremos que repetir una o varias instrucciones hasta que una condición se cumpla. Para controlar ya sea la entrada a un bloque de instrucciones o controlar el número de repeticiones de alguna instrucción en especial.

Podemos decir entonces que :

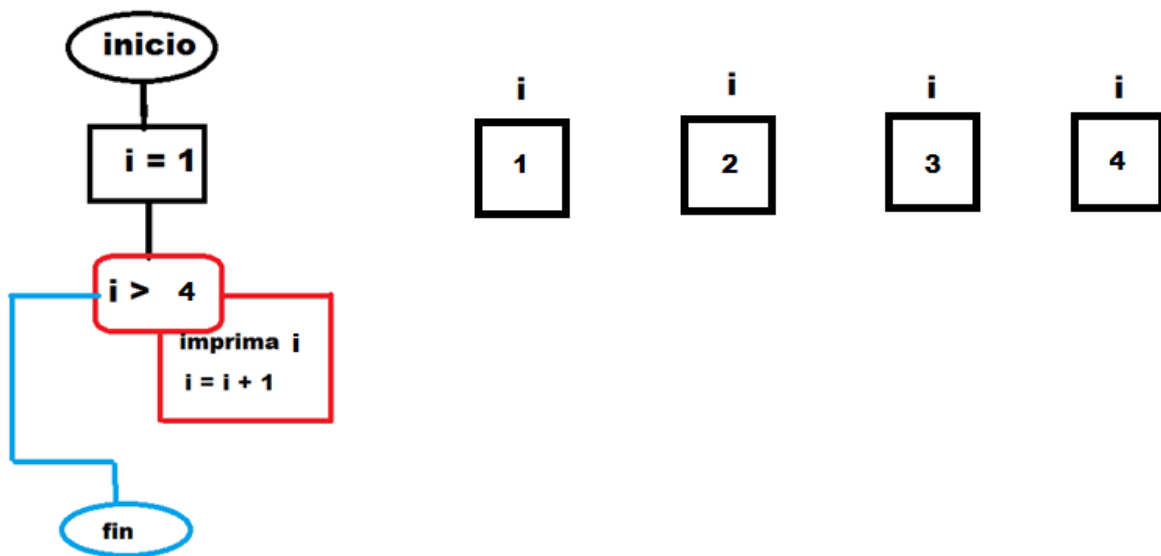
Las estructuras repetitivas son aquellas que sirven para evitar la molestia de andar repitiendo una acción varias veces. Estas sirven para que una acción se ejecute un determinado número de veces, y depende del cumplimiento de una determinada condición.

Contador

“contador es una variable cuyo valor se incrementa o decrementa en una cantidad constante cada vez que se produce un determinado suceso o acción.”

Acumuladores

“Es una variable que suma sobre sí misma un conjunto de valores para de esta manera tener la suma de todos ellos en una sola variable. La diferencia entre un contador y un acumulador es que mientras el primero va aumentando de uno en uno, el acumulador va aumentando en una cantidad variable.”





Cursos de sistemas

Capacitación comunitaria

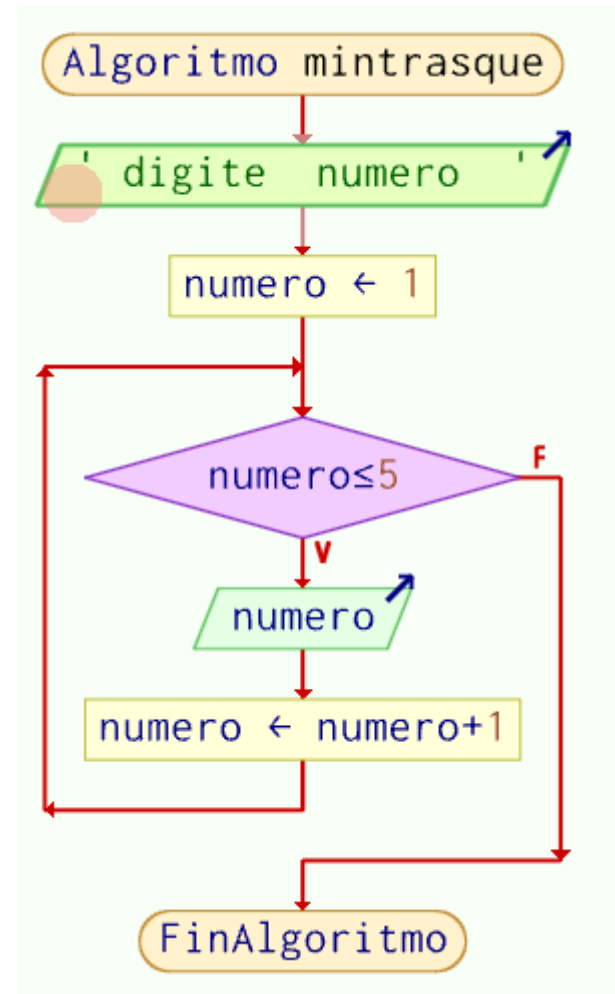
Capacitaciones empresariales

Cursos personalizados

Vamos a ver varios ejemplos para contextualizar el concepto.

Ejemplo 1 :

Se nos pide imprimir los 5 primeros números .



Ciclos dinámicos y estáticos

Ya entendido como funciona un ciclo , vamos a ver algunos casos de ciclos que nos vamos a encontrar en la programación.



Cursos de sistemas

Capacitación comunitaria

Capacitaciones empresariales

Cursos personalizados

Los ciclos estáticos son los que tienen un tamaño fijo y desde su definición sabremos que cantidad de veces se va a repetir un bloque de instrucciones. Son los que hemos venido trabajando hasta el momento.

Caso contrario de los ciclos dinámicos que no sabremos su tamaño, ya que por lo regular son definidos con la lectura de alguna variable. Vamos a ver un ejemplo.

“ Realice un algoritmo que ejecute que imprima la palabra ÉXITO el número de veces de una variable leída por pantalla “