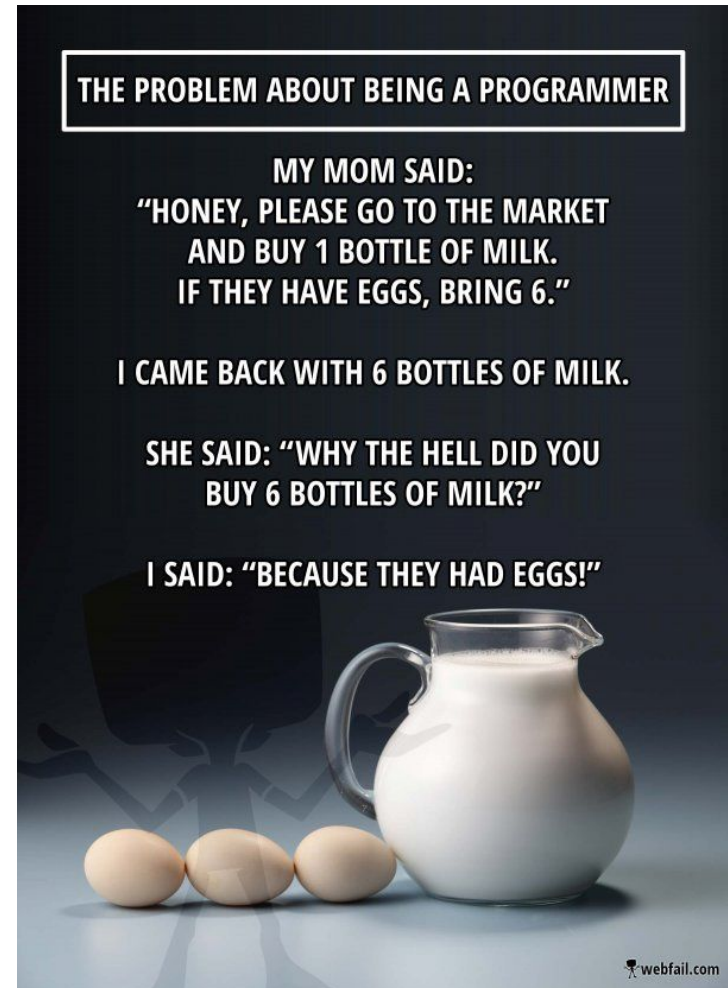


Lección 17

# Estructuras Condicionales

## ¿Qué son condicionales?

Un ***script*** consiste en una lista de enunciados que se van ejecutando a medida que se cargan. Sin embargo, en ocasiones nos interesa controlar el flujo de la ejecución estableciendo alternativas, es decir, que una serie de enunciados se ejecuten en algunas ocasiones y en otras no. Para permitir esto existen las estructuras condicionales.



if



# if

---

El statement **"if"** es la sentencia de control fundamental que permite a JavaScript tomar decisiones y ejecutar sentencias condicionalmente.

## Sintaxis:

```
42
43  if (condicion) {
44      Bloque de código a ejecutar --> Sentencia
45  }
46
```

Si el valor de la condición es **verdadera**, se ejecuta la sentencia dada.  
Si la condición es **falsa**, entonces ninguna sentencia se ejecuta.

## if

---

Prueba el siguiente ejemplo para entender cómo funciona **“if”**:

```
79  var edad = 20;  
80  if( edad > 18 ){  
81      console.log("Eres mayor de edad ^.^");  
82  }
```

# if

## DATO:

Ten en cuenta que **"if"** está en letras minúsculas. Las letras mayúsculas **(IF o If)** generarán un error de JavaScript.



else



## else

---

Le permite a JavaScript ejecutar sentencias de una manera más controlada.

### Sintaxis:

```
68  if(condición){  
69      Sentencia se ejecuta si la condición es VERDADERA  
70  } else {  
71      Sentencia se ejecuta si la condición es FALSA  
72  }
```



## else

---

Prueba el siguiente ejemplo para entender cómo funciona **“else”**:

```
79  var edad = 20;
80  if( edad > 18 ){
81      console.log("Eres mayor de edad ^.^");
82  } else {
83      console.log("Eres menor de edad u.u");
84  }
```

else if



## else if

---

Le permite a JavaScript ejecutar sentencias de una manera más controlada.

### Sintaxis:

```
68  if (condición 1){
69      Sentencia se ejecuta si la condición #1 es VERDADERA
70  } else if (condición 2) {
71      Sentencia se ejecuta si la condición #2 es VERDADERA
72  } else if (condición 3) {
73      Sentencia se ejecuta si la condición #3 es VERDADERA
74  } else {
75      Sentencia se ejecuta si la condición es FALSA
76  }
```

## else if

---

Prueba el siguiente ejemplo para entender cómo funciona **"else"**:

```
79  var time = 8;
80  if( time < 12 ){
81      console.log("Buenos días");
82  } else if (time < 18) {
83      console.log("Buenas tardes");
84  } else {
85      console.log("Buenas noches");
86  }
```

# Switch Case



# switch

---

Por medio de **switch** se puede listar una serie de bloques de enunciados que se ejecuten dependiendo del valor de una variable.

## Sintaxis:

```
88▼ switch (variable){  
89▼     case(valor1):  
90         Sentencia a ejecutar  
91         break;  
92▼     case(valor2):  
93         Sentencia a ejecutar  
94         break;  
95▼     case(valor3):  
96         Sentencia a ejecutar  
97         break;  
98▼     default:  
99         Sentencia se ejecuta cuando el valor no  
100         coincide con ninguna de las anteriores.  
101         break;  
102 }
```

# switch

---

Prueba el siguiente ejemplo para entender cómo funciona **“switch”**:

```
103  var nombrePersonaje = "El gato con botas";
104  switch (nombrePersonaje){
105      case('Harry Potter'):
106          alert('Protagonista principal');
107          break;
108      case('Hermione Granger'):
109          alert('Mejor amiga de Harry Potter y Ron Weasley');
110          break;
111      case('Ron Weasley'):
112          alert('Mejor amigo de Harry Potter y Hermione Granger');
113          break;
114      default:
115          alert('El nombre no corresponde a ningún protagonista de «Harry Potter»');
116          break;
117  }
```