

LEARN2GROW

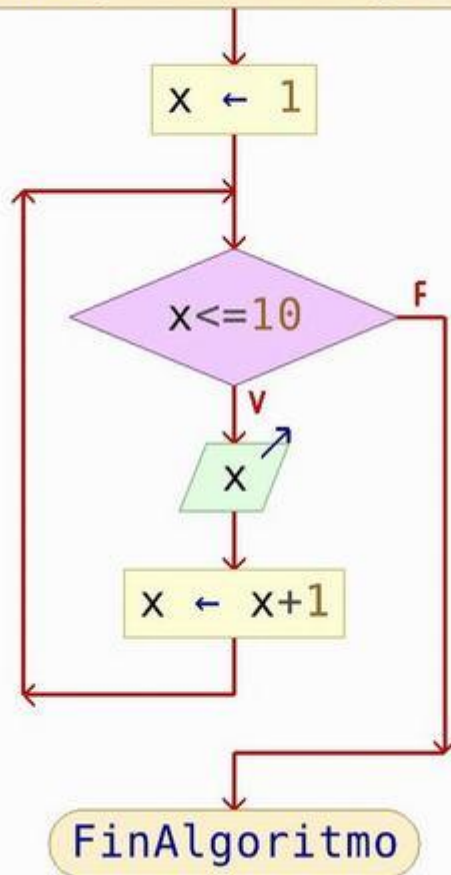


LEARN2GROW
Build Your own Future

Tipos de Ciclos

Primero Definamos que es un ciclo ya que este es básicamente una serie de tareas que se repiten hasta cumplir una condición y de estos existen tipos los cuales son usados dependiendo lo que busques hacer. acá hablaremos de los 3 más usados y de su estructura, ya que, aunque estos por si mismos sean ciclos tienen usos y estructuras diferentes entre si

Algoritmo pseudocodigo_ejemplo

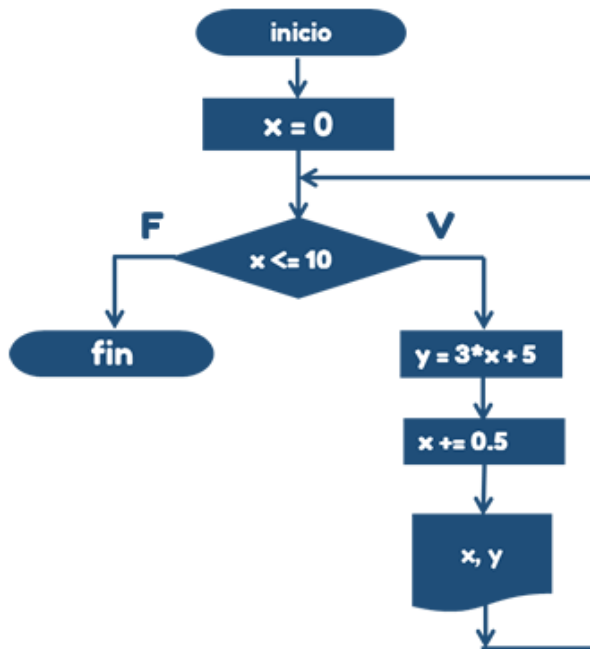


Ciclo Para

un ciclo para este ciclo es mayor mente usado con datos numéricos ya que en su estructura pide una variable inicial, una que indica el final y la otra la cual indica el paso que este tomara en el ciclo se pueden usar de maneras para describir esta de una manera más específica será . Ciclo para también conocido en programación como ciclo for es un bucle que ejecuta una serie de sentencias un determinado número de veces controlado por una variable de control. Prácticamente funciona igual que el bucle mientras y es cuestión de gustos utilizar un bucle u otro.

Ciclo Mientras

El ciclo mientras también conocido como ciclo While en los lenguajes de programación, es una estructura que evalúa una condición y devuelve un valor que puede ser verdadero o falso cuando la condición es verdadera se ejecutan una seria de sentencias dentro del cuerpo del bucle. El flujo de los datos retorna y evalúa nuevamente la condición si la condición se sigue cumpliendo se siguen ejecutando las sentencias del cuerpo del bucle hasta que la condición ya no se cumpla.



Inicio
 $x = 0$
 mientras $x \leq 10$
 Inicio
 $y = 3 * x + 5$
 $x += 0.5$
 Imprimir(x,y)
 Fin
 Fin

< d_codinGames />

Ciclo Repetir

Este ciclo es el más sencillo y este se repite de manera indefinida hasta que se cumpla su validación y su estructura simple es de "Repetir Hasta que" y esa sería la validación para que se repita hasta que. Este ciclo hace que se repita ese mismo ciclo las veces que sea necesario hasta que la condición sea verdadera, en otros lenguajes se llamaría Do While. En un algoritmo que se finalice cuando un número sea menor o igual a 5, Tenemos que utilizar operadores lógicos en este caso \leq , Declarar una variable para que ingresemos un número por teclado, Inicializamos un ciclo repetir hasta que, Mostramos el resultado por pantalla.

LEARN2GROW

PSelnt

Archivo Editar Configurar Ejecutar Ayuda

<sin_titulo>

```
1 Proceso Repetir_hasta_que
2   x<-0
3
4   Repetir
5     Escribir "Introduzca un numero del 1 al 5 : "
6     leer x
7   Hasta Que x<=5
8
9
10 FinProceso
11
12
```

Paso a paso X Comandos X

Comenzar Pausar Primer Paso Evaluar...

Velocidad: < >

☒ Entrar en subprocesos
☐ Prueba de Escritorio
☐ Explicar en detalle c/paso

Ayuda...

Comandos:

- Moja 1 Escribir
- Datos 1 Leer
- Asignar
- Si-Entonces
- Según
- Mientras
- Repetir
- Para
- Función

Ayuda Rápida

REPETIR

- {secuencia_de_acciones}: complete aquí la lista de instrucciones que desea repetir hasta que la condición {expresion_logica} sea verdadera. Recuerde que debe incluir aquí alguna acción que pueda modificar dicha condición.
- {expresion_logica}: complete aquí la condición que se debe evaluar para realizar la siguiente iteración.

El pseudocódigo es correcto. Presione F9 para ejecutarlo.

Escritorio 11:15 16/04/2016