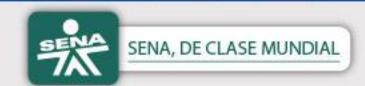
# FASE EJECUCIÓN



Estructuras de repetición Loops



## FASE EJECUCIÓN



## **CICLOS**

Determinados

Indeterminados

**FOR** 

WHILE, DO WHILE



## FASE EJECUCIÓN



## Loops, bucles ó ciclos

#### **Bucle** while

El funcionamiento del bucle while se resume en: "mientras se cumpla la condición indicada, repite indefinidamente las instrucciones incluidas dentro del bucle".

#### Sintaxis:

```
while(condición){
   //código a repetir
}
```



## FASE EJECUCIÓN



### Ejemplo Bucle while

## FASE EJECUCIÓN



## Loops, bucles ó ciclos

#### Bucle Do / while

Es una variante del bucle while, ejecuta el código antes de verificar la condición, si la condición se cumple se seguirá ejecutando la sentencia.

#### **Sintaxis**

```
do{
     //código a ejecutar
}
while(condición)
```



## FASE EJECUCIÓN



## Ejemplo Bucle do while

```
var texto = "";
var i = 0;

do {
    texto += "El número es: " + i;
    i++;
}
while (i < 10);</pre>
```

## FASE EJECUCIÓN



## Loops, bucles ó ciclos

Cuando se requiere repetir un mismo código una gran cantidad de veces en programación aplicamos un loop, bucle ó ciclo

#### **Bucle For**

Ejecuta un bloque de código un número definido de veces mientras se cumpla la condición definida.

#### **Sintaxis**

```
for(variable; condición; incremento de variable){
   //código a ejecutar
}
```



## FASE EJECUCIÓN



### Ejemplo Bucle For

```
var carros = ["BMW", "Volvo", "Saab", "Ford", "Fiat", "Audi"];
var text = "";
var i;

for (i = 0; i < cars.length; i++)
{
    text += cars[i] + "<br>;
}
```

## FASE EJECUCIÓN



### Ejemplo Bucle For

- 1. Usando while, crea un programa que pregunte al usuario un número.
- 2. Mostrar los números que son múltiplos de 5 desde 1 hasta el número introducido por el usuario.
- 3. Crea el mismo problema 1, ahora usando Do While
- 4. Usando for, crea un programa que imprima en consola los números impares del 1 al 50.
- 5. Haciendo uso del for, imprimir una lista de números del 1 al 100 y excluir un rango de 10 números, el inicio y fin del rango lo determinará el usuario.

