

## PREWORK SESIÓN 2.2

### Objetivos

1. Conocer las declaraciones condicionales y sus usos.
2. Conocer las actividades condicionales en UiPath.

## Desarrollo

### Estructuras condicionales

Uno de los métodos para el control de la ejecución de los pasos de un algoritmo es la **Toma de Decisiones**.

En nuestra vida diaria se nos presentan situaciones donde debemos decidir.

- ¿Me pongo este pantalón?
- Para ir al trabajo, ¿elijo el camino A o el camino B?
- Al cursar una carrera, ¿elijo el turno de la mañana, de la tarde o el de la noche?

En general las estructuras de decisión se clasifican en tres:

**Decisión Simple:** Cuando se presenta la elección tenemos la opción de realizar una serie de actividades o no realizar ninguna.

Por ejemplo:

Condición: ¿Quieres ser mi novi@?

En caso de ser afirmativo: Recibir un besito.

**Decisión Doble:** En esta estructura se realizan actividades por el camino verdadero o el falso (nunca ambas).

Por ejemplo:

Condición: ¿Tienes lavadora?

En caso de ser afirmativo:

1. Meter la ropa a la lavadora
2. Ver una película en Netflix

En caso de ser negativo

1. Lavar la ropa a mano

**Decisión Múltiple:** Las estructuras de comparación múltiples, son tomas de decisión especializadas que permiten comparar el resultado de una pregunta contra distintas posibles opciones, ejecutando para cada caso una serie de instrucciones específicas.

Por ejemplo:

Pregunta: ¿En qué año naciste?

Opción A: 1946 – 1964

Pasos: ¡Eres un Baby Boomer!

Opción B: 1965 – 1976

Pasos: ¡Eres de la Generación X!

Opción C: 1977 – 1995

Pasos: ¡Eres de la Generación Y / Millennial!

Opción D: 1996 en adelante

Pasos: ¡Eres de la Generación Z!

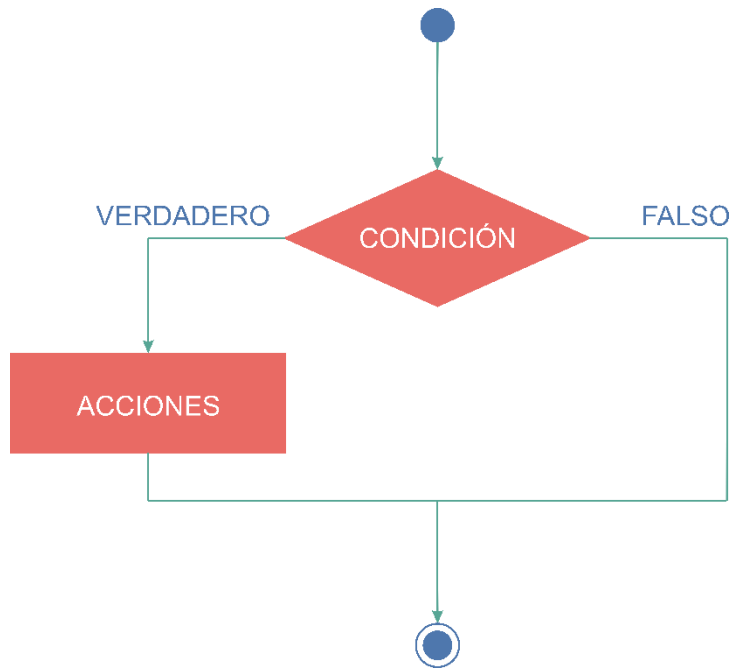
## Estructuras en UiPath

### Estructura IF

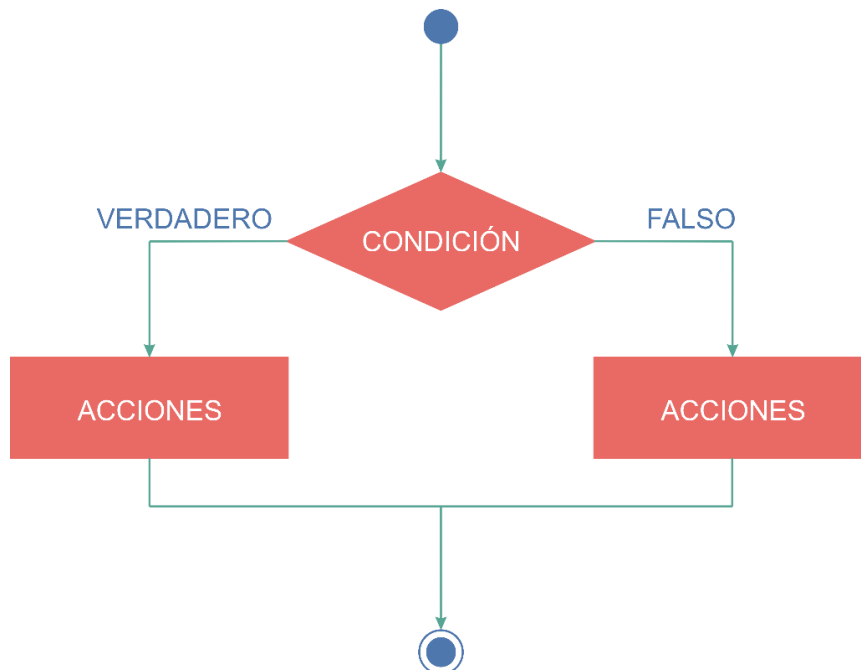
La actividad **IF** está conformado por una condición y dos espacios para agregar actividades. La condición (**Condition**) es la pregunta de la cual existirán dos posibles resultados, afirmativo (**Then**) o negativo (**Else**). Si el espacio del **Else** no tiene actividades representará una decisión simple, en caso contrario una decisión doble.



### Simple

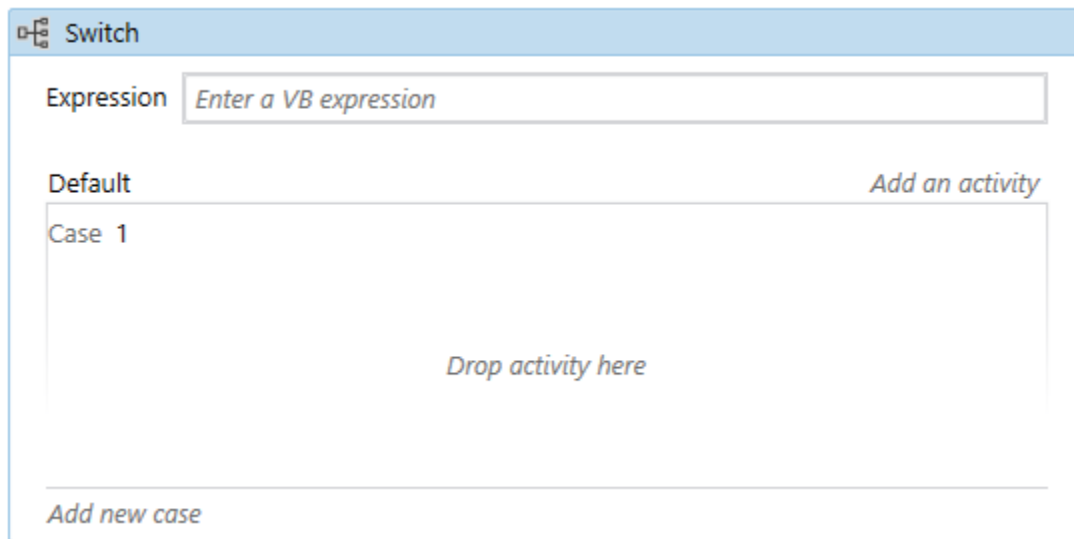


### Doble



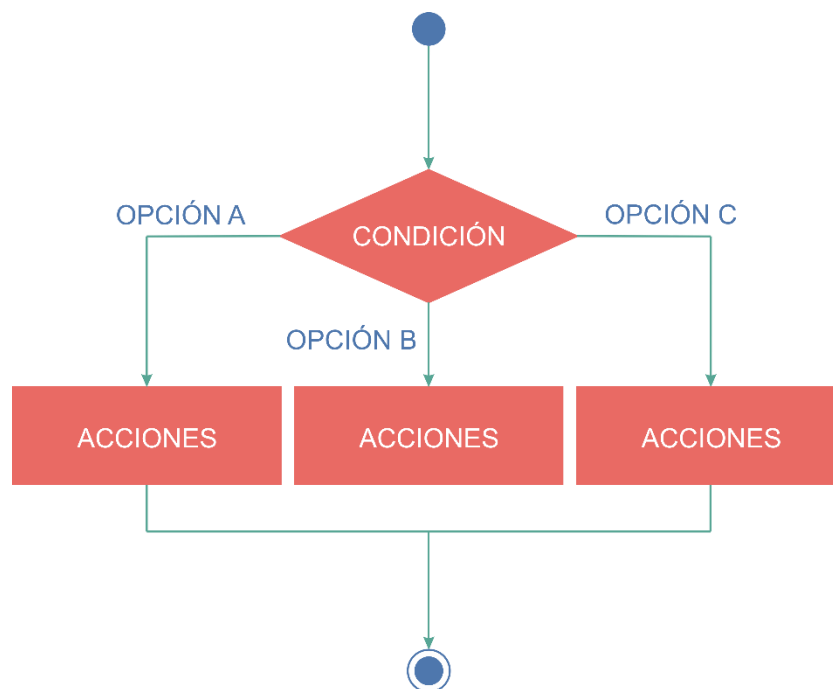
## Estructura SWITCH

La actividad **Switch** te permite seleccionar una opción entre varias (**Case**), según el valor de una expresión (**Expression**) especificada. Según el **case** seleccionado serán las actividades a realizar.



The screenshot shows the 'Switch' activity configuration window. It has a title bar with a 'Switch' icon and label. Inside, there is an 'Expression' field with the placeholder text 'Enter a VB expression'. Below this is a 'Default' section with a button 'Add an activity'. Under 'Default' is a 'Case 1' section with a large empty box and the text 'Drop activity here'. At the bottom, there is a button 'Add new case'.

## Decisión Múltiple



## Operadores en UiPath

Los operadores UiPath permiten realizar cálculos matemáticos y operaciones básicas con facilidad. Los operadores aritméticos en UiPath se proporcionan en la siguiente tabla con una descripción detallada de cada tipo de operador.

Operadores Aritméticos	Descripción
+	Adición
-	Sustracción
*	Multipliación
/	División
^	Operación matemática de potencia/raíz
<b>MOD</b>	Módulo

UiPath también incluye operadores de comparación y lógicos. Las tablas siguientes resaltan el uso de cada operador.

Operadores Lógicos	Descripción
=	Comprueba si dos variables son equivalentes
<>	Significa "No es igual a" y comprueba la desigualdad
>	Comprueba si la variable de la izquierda es "mayor que" la variable de la derecha
<	Comprueba si la variable de la izquierda es "menor que" la variable de la derecha
>=	Comprueba si la variable de la izquierda es "mayor o igual a" la variable de la derecha
<=	Comprueba si la variable de la izquierda es "menor o igual a" la variable de la derecha
<b>And</b>	Úsalo para verificar más de una condición antes de realizar una actividad
<b>Or</b>	Úsalo para comprobar si se cumple una de las condiciones antes de realizar una actividad