

## *Diagramas de flujo*



# Diagramas de flujo

Ya sabemos que en la programación existe una estructura condicional que se compone por el par de if/else, estos representan qué es lo que pasa si se cumple una condición o si no se cumple

**Si** tengo hambre, cocino. **Sino**, salgo a correr.

**If** tengo hambre, cocino. **Else**, salgo a correr.

**Condición:** Si tengo hambre

**Posible resultado #1:** Cocinar

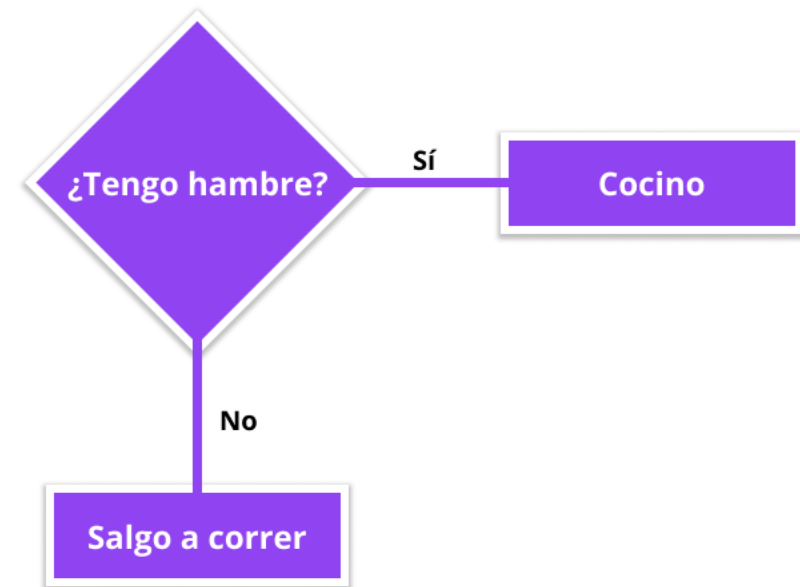
**Posible resultado #2:** Correr

# Diagramas de flujo

En los diagramas de flujo, la condición se pone dentro de un “rombo”, y los posibles resultados en un rectángulo. Con las líneas unimos los posibles resultados dependiendo si se cumple la condición o no.



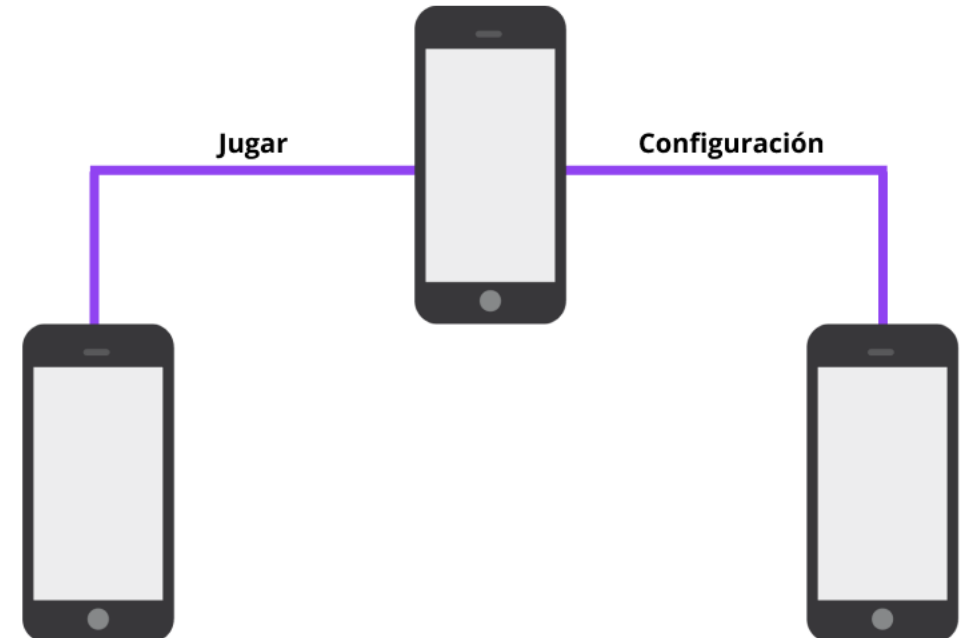
**Si** tengo hambre, cocino. **Sino**, salgo a correr.



# Flujo en UX

Los diagramas de flujo nos sirven para entender y poner de manera visual cómo va a ser el flujo de nuestro programa. Es **muy importante** tener clara la lógica de nuestro programa.

En el proceso de armado de una aplicaicón (ya sea para dispositivos móviles o web) se hacen variaciones del diagrama de flujo, en donde se piensa pantalla por pantalla y en qué momento se muestra cada una de estas. Esto se hace en un proceso de UX (User Experiencie) en donde el/la dieñador/a piensan todo lo previo a desarrollar la aplicación.



# Diagramas de flujo anidados

Cuando la lógica comienza a ser más compleja, el diagrama de flujo nos ayuda a visualizar todas las opciones de nuestro programa y de esta manera será más fácil encarar el proceso de código más tarde. Ante estas lógicas podemos anidar diagramas y hacerlos más y mas complejos.

Siempre es bueno pensar primero en el flujo, y luego pasar al código. Trabajar **primero en papel** siempre da mejores resultados.

