

PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA

UNIDAD 3

Estructura de repetición

Estructuras de repetición (ciclos)

- Necesidad de repetir varias veces una serie de instrucciones.
- Los lenguajes de programación ofrecen distintas construcciones que nos permiten expresar repeticiones sin necesidad de reiterar comandos en forma explícita.

PARARSE SENTARSE PARARSE SENTARSE PARARSE SENTARSE



3 (PARARSE SENTARSE) ~~PARARSE SENTARSE~~ ~~PARARSE SENTARSE~~

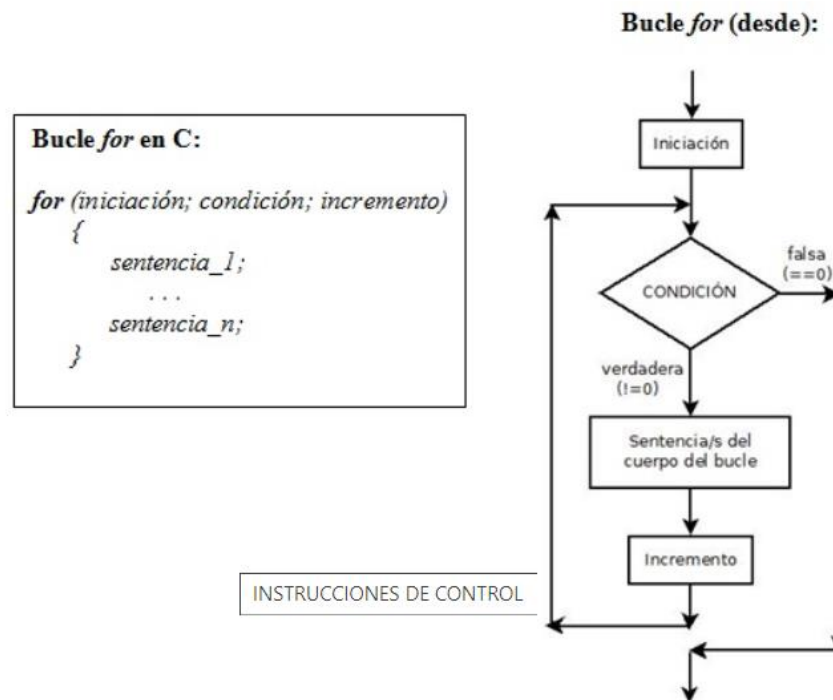
Estructuras de repetición (ciclos)

- Existen dos tipos de ciclo de repetición
 - EXACTOS
 - Cuando se conoce de antemano la cantidad de veces que se necesita repetir un bloque de código
 - INEXACTOS
 - Cuando no se conoce de antemano la cantidad de iteraciones necesarias.

Estructuras de repetición (ciclos)

- **CICLO EXACTO (FOR)**

- Posee internamente un **contador** que va contando la cantidad de veces que se ejecutó el programa y con un condicional que al llegar al número deseado me saca del ciclo



Estructuras de repetición (ciclos)

- **CICLO EXACTO (FOR)**

- Posee internamente un **contador** que va contando la cantidad de veces que se ejecutó el programa y con un condicional que al llegar al número deseado me saca del ciclo

```
1  #include <stdio.h>
2  #include <conio.h>
3  #include<iostream>
4  #include<stdlib.h>
5
6
7  int main()
8  {
9      int i;
10     float sdo,tot;
11     tot=0;
12     system("cls");
13     for(i=1;i<=10;i++)
14     {
15         printf("ingrese el sdo del empleado %d \n",i);
16         scanf("%f",&sdo);
17         tot =tot+sdo;
18     }
19     printf("el total de sueldos es %5.2f \n",tot);
20     system("pause");
21 }
22
```

