**Break, Continue y Return**

[**anncode**](https://platzi.com/@anncode)

25 de Junio de 2019

Antes de pasar a uno de nuestros temas más importantes del curso es importante que sepas todas las opciones que tienes para detener ciclos y así seguir controlando el flujo de tus programas.

**Break**

En Java esta sentencia la verás en dos situaciones especificamente:

1. En un **Switch:** en esta situación break hace que el flujo del switch no continúe ejecutándose a la siguiente comparación, esto con el objetivo de que solo se cumpla una sola condición:

**switch** (colorModeSelected){

**case** "Light":

**System**.out.println("Seleccionaste Light Mode");

**break**;

**case** "Night": //Ambar

**System**.out.println("Seleccionaste Night Mode");

**break**;

**case** "Blue Dark":

**System**.out.println("Seleccionaste Blue Dark Mode");

**break**;

}

1. Para salir de un **bucle:** Como acabamos de ver un break es capaz de detener el flujo en el código, en este caso detendremos el ciclo como tal terminándolo y haciendo que saltemos a la siguiente instrucción después del ciclo.

**Continue**

Continue en cierto modo también nos va a servir para detener un ciclo pero en lugar de terminarlo como en el caso de break, este volverá directo a la condición.

**Return**

Aunque en algunos lenguajes esta sentencia sirve como un tipo goto, dónde se rompe el flujo del programa la mejor forma de usarlo en Java es en **Funciones**, cuando lo usamos aquí siempre viene acompañado de un valor, el cuál indica el dato que se estará devolviendo en la función.