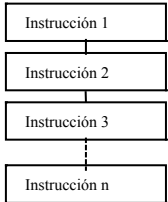
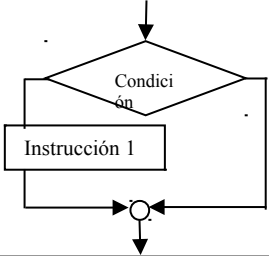
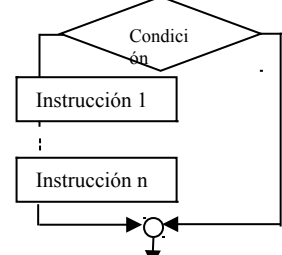
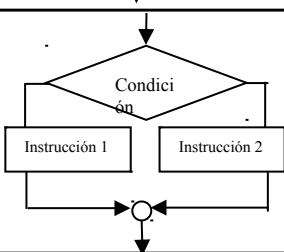
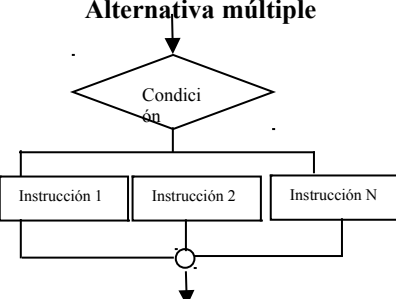


ESTRUCTURAS SECUENCIALES y ALTERNATIVAS

ORDINOGRAMA	PSEUDOCÓDIGO	C	OBSERVACIONES
Secuencial 	Instrucción 1 Instrucción 2 Instrucción 3 Instrucción n	Instrucción 1; Instrucción 2; Instrucción 3; Instrucción n;	Sentencias simples acaban con ; <u>Sentencias compuestas entre {}....</u>
Alternativa Simple 	Si condición Instrucción 1 FinSi	if (condición) Instrucción	
Alternativa Simple 	Si condición Instrucción 1 Instrucción 2 Instrucción n FinSi	if (condición) { bloque instruc } 	En sentencias IF anidadas (una dentro de otra), el ELSE se asocia siempre al IF más próximo. Para modificar esto se utilizan {}. Ej: if (n>0) { if(a>b) Z=a; else z=b; }
Alternativa Doble 	Si Condición Instrucción 1 Sino Instrucción 2 FinSi	if (condición) instruc1 else instruc2	Si son compuestas, entre {}
Alternativa múltiple 	Según_valor Expresión Valor1: Instrucción 1 Valor2: Instrucción 2 ValorN: Instrucción N Otros: FinSegún_valor	switch (expresión) { case valor1: instr1; case valor2: instr2; case valorn: instrn; default: instr; } 	La EXPRESIÓN puede devolver un valor de tipo CHAR o INT. Por tanto, los valores (valor 1, valor 2....) tienen que ser de uno de esos dos tipos. A partir de java 8 puede ser String Cada conjunto de instrucciones asociado a un valor acabará con la instrucción Break; Para que no se siga ejecutando las instrucciones de las siguientes opciones (valores).

ESTRUCTURAS REPETITIVAS

ORDINOGRAMA	PSEUDOCÓDIGO	C	OBSERVACIONES
	A. <i>Condición</i> B. <i>Cuerpo:</i> instrucción o bloque de instrucciones que se repetirán C. <i>Salida o final del bucle.</i>		ITERACIÓN: Cada una de las ejecuciones del cuerpo del bucle.
	Mientras <i>Condición</i> Instrucción 1 FinMientras	while (<i>condición</i>) Instrucción; <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block;">Si es compuesta, entre {}</div>	❖ Se evalúa la condición al PRINCIPIO ❖ El bucle se ejecuta 0 o más veces . (0 si la condición no se cumple al principio).
	Repetir Instrucción 1 Mientras <i>Condición</i>	do { instruc1; instruc2; } while (<i>condición</i>);	❖ Se evalúa la condición al FINAL El bucle se ejecuta 1 o más veces . (Al menos 1 ya que en la primera iteración aún no se habrá comprobado la condición).
<p>Bucle con contador</p>	Para V_{cont} de V_i a V_f con $Inc=n$ Instrucción 1 FinPara	for (<i>sentencia1;expres;sentencia3</i>) sentencia2; <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block;">Si es compuesta, entre {}</div>	❖ Se conoce el número de veces que se va a ejecutar el bucle. ❖ for (<i>sentencia1;expres;sentencia3</i>) ♦ Sentencia1 → inicialización del contador Expres → condición. Mientras se cumpla, se ejecutarán las instrucciones del cuerpo del bucle. Sentencia3 → modifica el valor del contador(para la próxima iteración)