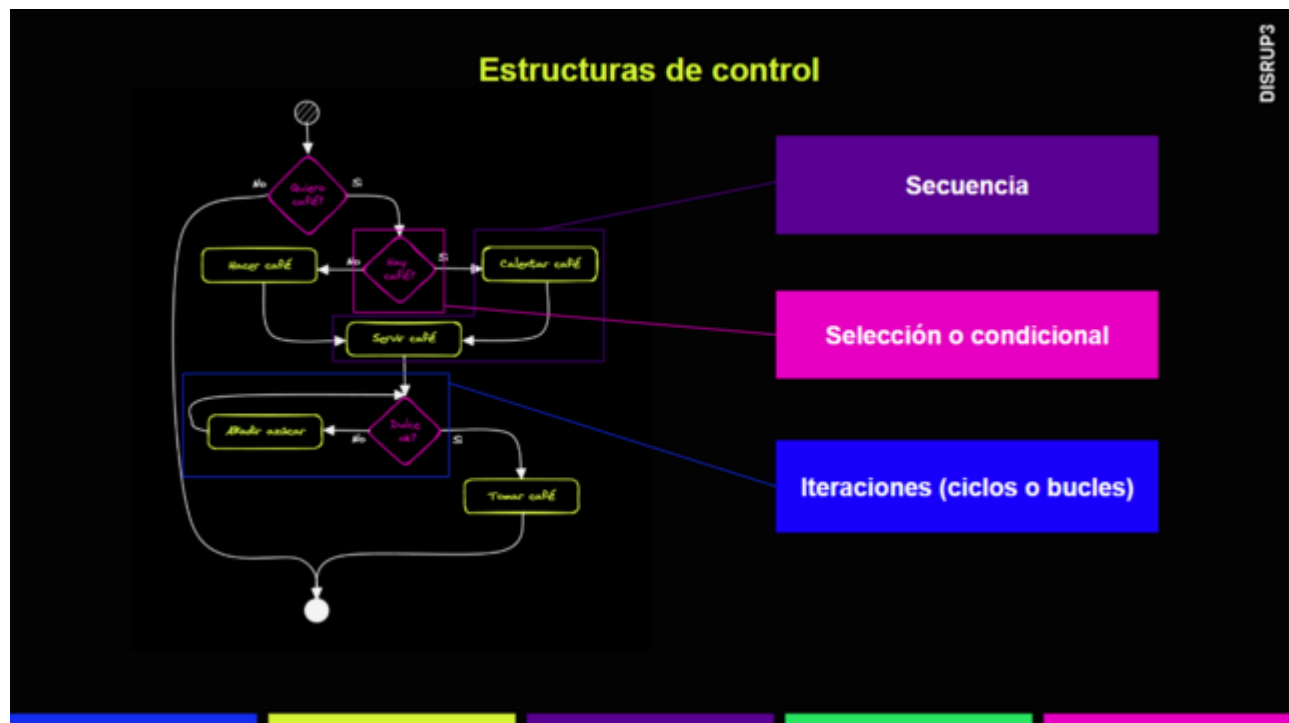


Estructuras de control

¿Qué son las estructuras de control?

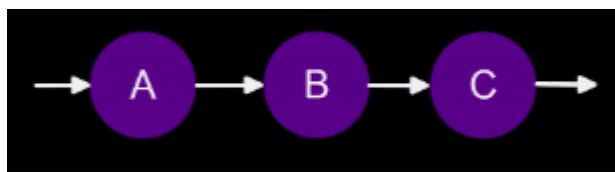
Las estructuras de control son reglas que permiten controlar y cambiar el orden de ejecución de un programa. Son muy útiles en programación para tomar decisiones y repetir tareas varias veces.



Existen tres tipos principales de estructuras de control:

Secuencia

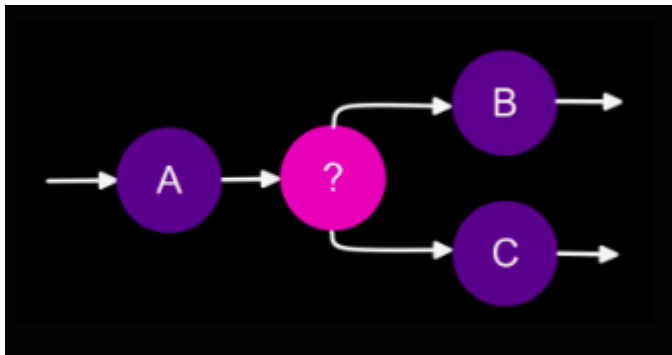
Esta estructura indica que las tareas se ejecutan en orden secuencial, una después de la otra. Es decir, el programa sigue un flujo de ejecución directo y lineal.



Condicionales o bifurcación de flujo

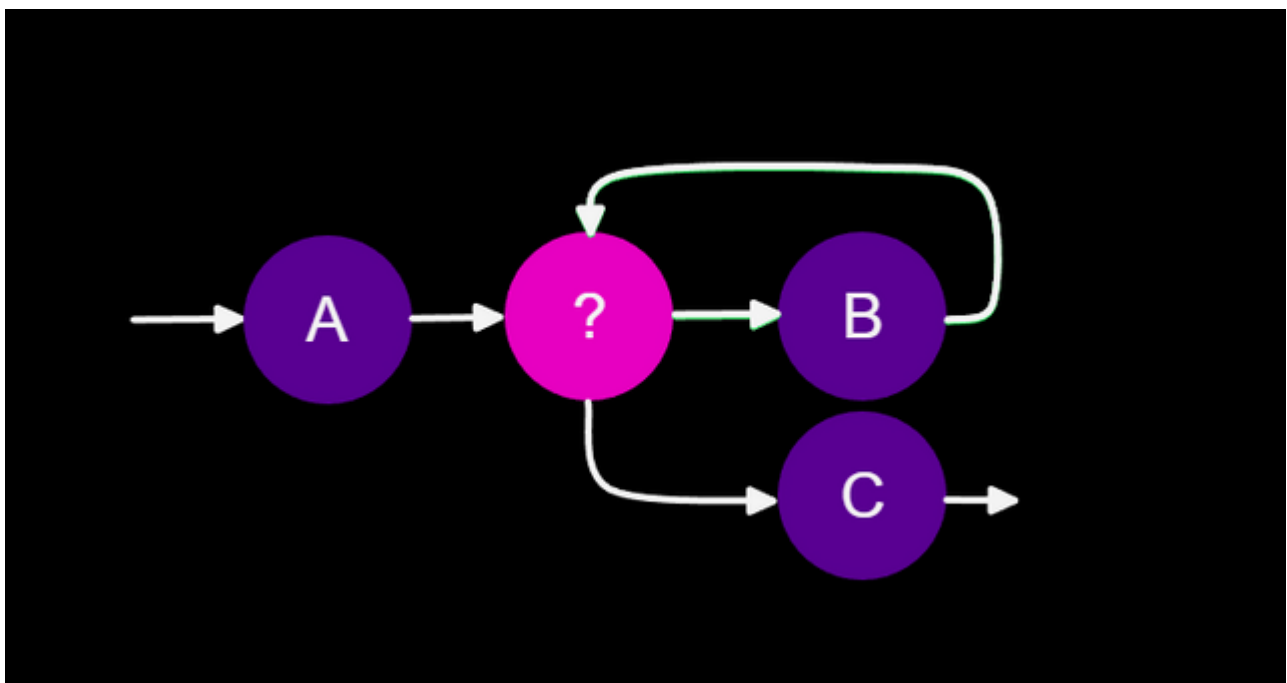
Estas estructuras permiten al programador tomar decisiones en función de una o varias condiciones. Se bifurcan el flujo del programa en diferentes direcciones según el resultado de la evaluación de las condiciones.

Por ejemplo, el `if` es una estructura condicional que permite ejecutar un bloque de código si se cumple una determinada condición, mientras que el `else` permite ejecutar un bloque de código si la condición del `if` no se cumple.



Bucles

Los bucles permiten repetir una sección de código varias veces.



Hay tres tipos de bucles:

- **for** : se utiliza para repetir una tarea un número fijo de veces.
- **while** : se utiliza para repetir una tarea mientras se cumpla una determinada condición.
- **do-while** : se utiliza para repetir una tarea al menos una vez y luego seguir repitiéndola mientras se cumpla una determinada condición.

Es importante comprender las estructuras de control para poder crear programas más complejos y eficientes.