

# BUCLES EN JAVA

Programación  
CFGs DAW

ÍNDICE

1. Introducción.....4

2. Bucle for.....5

3. Bucle while.....7

4. Bucle do-while.....9

5. Ejemplos.....11

    5.1 Ejemplo 1.....11

    5.2 Ejemplo 2.....13

## BUCLES EN JAVA

### 1. INTRODUCCIÓN

Los bucles son estructuras de repetición, bloques de instrucciones que se repiten un número de veces mientras se cumpla una condición o hasta que se cumpla una condición.


Un bloque de instrucciones se encontrará encerrado mediante llaves {...} si existe más de una instrucción al igual que suceden las estructuras alternativas (if... else... etc).


Existen tres construcciones para estas estructuras de repetición:


- Bucle *for*
- Bucle *while*
- Bucle *do-while*

Todo problema que requiera repetición puede hacerse con cualquiera de los tres, pero según el caso suele ser más sencillo o intuitivo utilizar uno u otro.

Como regla general es recomendable:

 Utilizar el bucle **for** cuando se conozca de antemano el número exacto de veces que ha de repetirse el bloque de instrucciones.

 Utilizar el bucle **while** cuando no sabemos el número de veces que ha de repetirse el bloque y es posible que no deba ejecutarse ninguna vez.

 Utilizar el bucle **do-while** cuando no sabemos el número de veces que ha de repetirse el bloque y deberá ejecutarse al menos una vez.

Estas reglas son generales y algunos programadores se sienten más cómodos utilizando principalmente una de ellas. Con mayor o menor esfuerzo, puede utilizarse cualquiera de las tres indistintamente.

## 2. BUCLE FOR

El bucle *for* se codifica de la siguiente forma:

Código	Ordinograma
<pre>for (inicialización ; condición ; incremento) {     bloque acciones; }</pre>	<pre> graph TD     Start(( )) --&gt; Init[Iniciar contador]     Init --&gt; Cond{Condicion}     Cond -- Verdadero --&gt; Acc[Acciones]     Acc --&gt; Inc[Incrementar contador]     Inc --&gt; Cond     Cond -- Falso --&gt; Exit(( ))   </pre>

La cláusula **inicialización** es una instrucción que se ejecuta una sola vez al inicio del bucle, normalmente para inicializar un contador. Por ejemplo **int i = 1;**

La cláusula **condición** es una expresión lógica que se evalúa al inicio de cada iteración del bucle. En el momento en que dicha expresión se evalúe a false se dejará de ejecutar el bucle y el control del programa pasará a la siguiente instrucción (a continuación del bucle *for*). Se utiliza para indicar la condición en la que quieres que el bucle continúe. Por ejemplo **i <= 10;**

La cláusula **incremento** es una instrucción que se ejecuta al final de cada iteración del bucle (después del bloque de instrucciones). Generalmente se utiliza para incrementar o decrementar el contador. Por ejemplo **i++;** (incrementar i en 1).

**Ejemplo 1:** Bucle que muestra por pantalla los números naturales del 1 al 10:

```
for (int i = 1; i <= 10 ; i++) {  
    System.out.println(i);  
}
```

En la inicialización utilizamos **int i=1** para crear la variable *i* con un valor inicial de 1.

La condición **i<=10** indica que el bucle debe repetirse mientras *i* sea menor o igual a 10.

La actualización **i++** indica que, al final de cada iteración, *i* debe incrementarse en 1.

**Ejemplo 2:** Programa que muestra los números naturales (1,2,3,4,5,6,...) hasta un número introducido por teclado.

```
6  public static void main(String[] args) {  
7      Scanner sc = new Scanner(System.in);  
8      int max;  
9      System.out.print("Introduce el número máximo: ");  
10     max = sc.nextInt();  
11     for (int i = 1; i <= max; i++) {  
12         System.out.println("Número: " + i);  
13     }  
14 }  
15  
16
```

Siendo la salida:

```
run:  
Introduce el número máximo: 5  
Número: 1  
Número: 2  
Número: 3  
Número: 4  
Número: 5  
BUILD SUCCESSFUL (total time: 6 seconds)
```

### 3. BUCLE WHILE

El bucle *while* se codifica de la siguiente forma:

Código	Ordinograma
<pre>while (condición) {     bloque acciones; }</pre>	<pre>graph TD; Entry(( )) --&gt; Condicion{Condicion}; Condicion -- Verdadero --&gt; Accion1[Accion 1]; Accion1 --&gt; Accion2[Accion 2]; Accion2 --&gt; Accion3[Accion 3]; Accion3 --&gt; AccionN[Accion N]; AccionN --&gt; Entry; Condicion -- Falso --&gt; Exit(( ));</pre>

El bloque de instrucciones se ejecuta mientras se cumple una condición (mientras **condición** se evalúe a true). **La condición se comprueba ANTES de empezar** a ejecutar por primera vez el bucle, por lo que si se evalúa a false en la primera iteración, entonces el bloque de acciones no se ejecutará ninguna vez.

El mismo **ejemplo 2** anterior hecho con un bucle **while** sería:

```
public static void main(String[] args) {  
    Scanner sc = new Scanner(System.in);  
    int max, cont;  
    System.out.print("Introduce el número máximo: ");  
    max = sc.nextInt();  
    cont = 1;  
    while (cont <= max) {  
        System.out.println("Número: " + cont);  
        cont++;  
    }  
}
```

Y la salida:

```
run:  
Introduce el número máximo: 5  
Número: 1  
Número: 2  
Número: 3  
Número: 4  
Número: 5  
BUILD SUCCESSFUL (total time: 6 seconds)
```

## 4. BUCLE DO-WHILE

El bucle *while* se codifica de la siguiente forma:

Código	Ordinograma
<pre>do {     bloque acciones; } while (condición);</pre>	<pre>graph TD     Entry(( )) --&gt; A1[Accion 1]     A1 --&gt; A2[Accion 2]     A2 --&gt; A3[Accion 3]     A3 --&gt; AN[Accion N]     AN --&gt; Cond{Condicion}     Cond -- Verdadero --&gt; Entry     Cond -- Falso --&gt; Exit(( ))</pre>

En este tipo de bucle, **el bloque de instrucciones se ejecuta siempre al menos una vez**, y ese bloque de instrucciones se ejecutará mientras **condición** se evalúe a *true*.

⚡ Por ello en el bloque de instrucciones deberá existir alguna que, en algún momento, haga que *condición* se evalúe a *false*. ¡Si no el bucle no acabaría nunca!



El mismo **ejemplo 2** anterior hecho con un bucle **do-while** sería:

```
public static void main(String[] args) {  
    Scanner sc = new Scanner(System.in);  
    int max, cont;  
    System.out.print("Introduce el número máximo: ");  
    max = sc.nextInt();  
    cont = 1;  
  
    do {  
        System.out.println("Número: " + cont);  
        cont++;  
    } while (cont <= max);  
}
```

Y la salida:

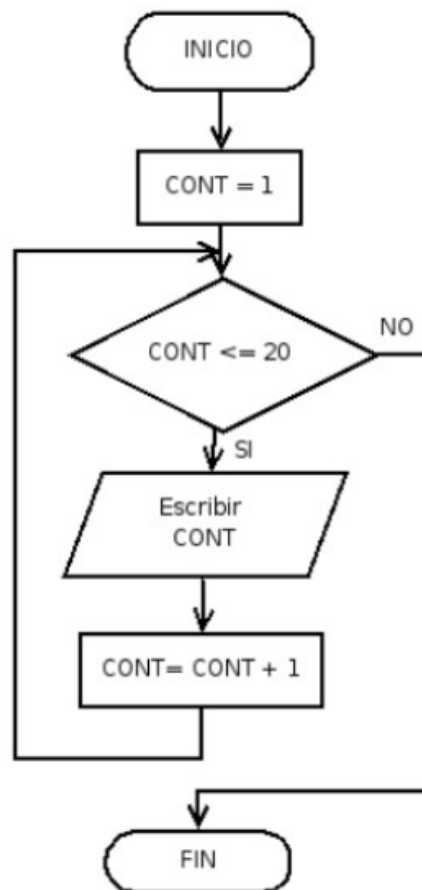
```
run:  
Introduce el número máximo: 5  
Número: 1  
Número: 2  
Número: 3  
Número: 4  
Número: 5  
BUILD SUCCESSFUL (total time: 6 seconds)
```

## 5. EJEMPLOS

### 5.1 Ejemplo 1

Programa que muestre por pantalla los 20 primeros números naturales (1, 2, 3... 20).

Ordinograma:



Código:

```
12     public class Ejercicio1 {  
13  
14         public static void main(String[] args) {  
15             int cont;  
16  
17             for(cont=1;cont<=20;cont++)  
18                 System.out.print(cont + " ");  
19  
20             System.out.print("\n");  
21         }  
22     }
```

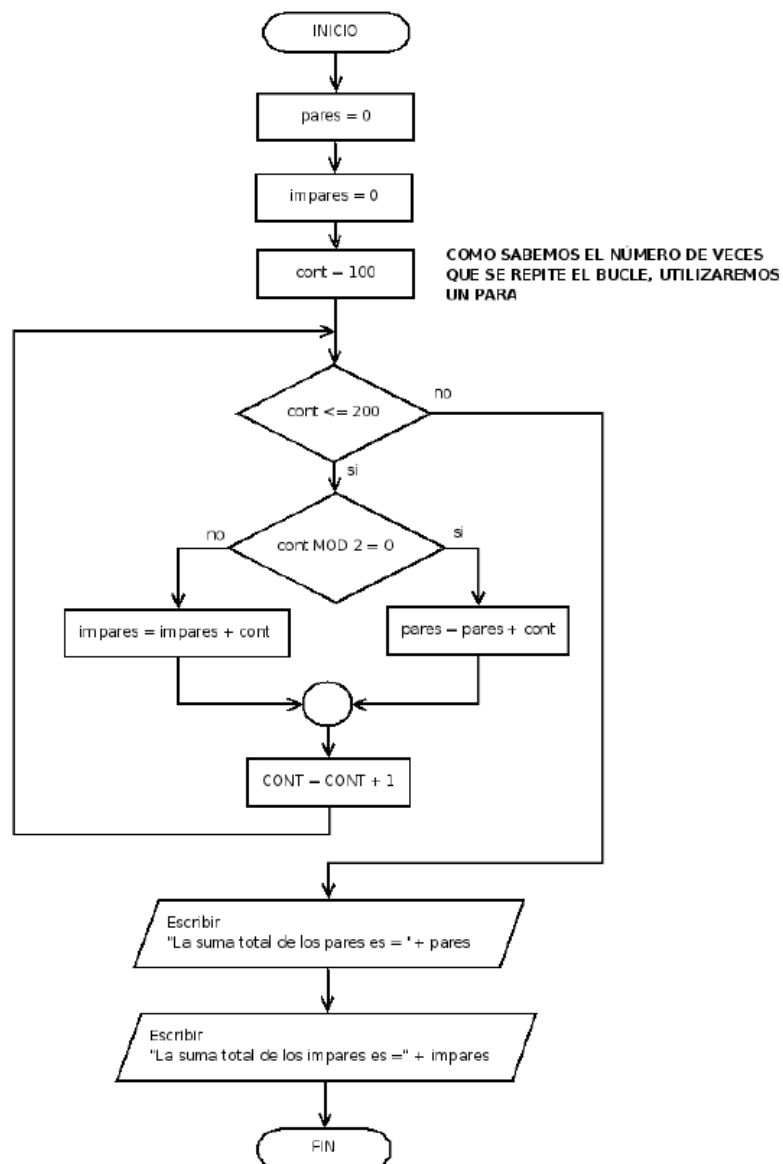
Salida:

```
run:  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20  
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

## 5.2 Ejemplo 2

Programa que suma independientemente los pares y los impares de los números comprendidos entre 100 y 200.

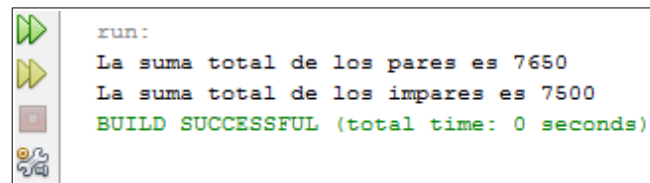
Ordinograma:



Código:

```
12 public class Ejercicio11 {
13
14     public static void main(String[] args) {
15         int pares, impares, cont;
16
17         pares = 0;
18         impares = 0;
19
20         for(cont=100; cont <= 200; cont++)
21         {
22             if(cont % 2 == 0)
23                 pares = pares + cont;
24             else
25                 impares = impares + cont;
26         }
27
28         System.out.println("La suma total de los pares es " + pares);
29         System.out.println("La suma total de los impares es " + impares);
30     }
31
32 }
```

Salida:



```
run:
La suma total de los pares es 7650
La suma total de los impares es 7500
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```