

**Violeta Ocegueda**

Profesor-Investigador

Facultad de Ciencias Químicas e Ingeniería

Universidad Autónoma de Baja California

Campus Tijuana

# Programación

Tronco Común de Ingeniería

FCQI

# Contenido

Metodología

Lenguaje

Selección

Teoría de Ciclos

# Metodología para la resolución de problemas

## Metodología para la resolución de problemas

### Problema

Un problema se entiende como una proposición que, a partir de ciertas condiciones conocidas, induce a buscar algo desconocido.

El proceso de resolución de un problema con una computadora conduce a la escritura de un programa y a su ejecución en la misma. Aunque el proceso de diseñar programas es -esencialmente- un **proceso creativo**, se pueden considerar una serie de fases o pasos comunes a seguir.

## Metodología para la resolución de problemas

Las fases de resolución de un problema con computadora son:

- **Análisis del problema**
- Diseño del algoritmo
- Codificación
- Compilación y ejecución
- Verificación
- Depuración
- Mantenimiento
- Documentación

## Metodología para la resolución de problemas

Las fases de resolución de un problema con computadora son:

- **Análisis del problema**
- **Diseño del algoritmo**
- Codificación
- Compilación y ejecución
- Verificación
- Depuración
- Mantenimiento
- Documentación

## Metodología para la resolución de problemas

Las fases de resolución de un problema con computadora son:

- Análisis del problema
- Diseño del algoritmo
- Codificación
- Compilación y ejecución
- Verificación
- Depuración
- Mantenimiento
- Documentación

## Metodología para la resolución de problemas

Las fases de resolución de un problema con computadora son:

- Análisis del problema
- Diseño del algoritmo
- Codificación
- Compilación y ejecución
- Verificación
- Depuración
- Mantenimiento
- Documentación



## Metodología para la resolución de problemas

Las fases de resolución de un problema con computadora son:

- Análisis del problema
- Diseño del algoritmo
- Codificación
- Compilación y ejecución
- Verificación
- Depuración
- Mantenimiento
- Documentación

## Metodología para la resolución de problemas

Las fases de resolución de un problema con computadora son:

- Análisis del problema
- Diseño del algoritmo
- Codificación
- Compilación y ejecución
- Verificación
- Depuración
- Mantenimiento
- Documentación

## Metodología para la resolución de problemas

Las fases de resolución de un problema con computadora son:

- Análisis del problema
- Diseño del algoritmo
- Codificación
- Compilación y ejecución
- Verificación
- Depuración
- Mantenimiento
- Documentación

## Metodología para la resolución de problemas

Las fases de resolución de un problema con computadora son:

- Análisis del problema
- Diseño del algoritmo
- Codificación
- Compilación y ejecución
- Verificación
- Depuración
- Mantenimiento
- Documentación

## Análisis del problema

- Es la primera fase de la resolución de un problema con computadora.
- Requiere una clara definición de las **entradas** y **salidas**.

**Ejercicio:** Describa el proceso de retirar dinero del cajero.

## Diseño del algoritmo

### Algoritmo

Un algoritmo es un **conjunto de pasos**, procedimientos o acciones que nos permiten alcanzar un resultado o **resolver un problema**.

Un algoritmo se puede concebir como un **diálogo entre una computadora y una persona**, en el que se especifica bajo qué condiciones la computadora debe generar la salida específica.

## Características de los algoritmos

Las características que los algoritmos deben reunir son las siguientes:

- **Precisión:** los pasos a seguir en el algoritmo deben ser precisados claramente.
- **Determinismo:** dado un conjunto de datos idénticos de entrada, siempre debe arrojar los mismos resultados.
- **Finitud:** independientemente de su complejidad, siempre debe ser de longitud finita.

## Características de los algoritmos

Las características que los algoritmos deben reunir son las siguientes:

- **Precisión:** los pasos a seguir en el algoritmo deben ser precisados claramente.
- **Determinismo:** dado un conjunto de datos idénticos de entrada, siempre debe arrojar los mismos resultados.
- **Finitud:** independientemente de su complejidad, siempre debe ser de longitud finita.



## Características de los algoritmos

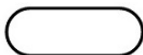
Las características que los algoritmos deben reunir son las siguientes:

- **Precisión:** los pasos a seguir en el algoritmo deben ser precisados claramente.
- **Determinismo:** dado un conjunto de datos idénticos de entrada, siempre debe arrojar los mismos resultados.
- **Finitud:** independientemente de su complejidad, siempre debe ser de longitud finita.

## Diagrama de flujo

Un **diagrama de flujo** representa la **esquematización gráfica** de un algoritmo. Es decir, muestra gráficamente los pasos o procesos a seguir para alcanzar la **solución de un problema**.

## Símbolos utilizados en los diagramas de flujo



**Inicio o fin del diagrama**



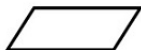
**Acción o proceso**



**Toma de decisión**



**Salida de información**



**Entrada de información**



**Subprograma**



**Conector**

## Codificación

**Codificación** es la escritura en un lenguaje de programación de la representación del algoritmo desarrollada en etapas anteriores.

## Depuración

La **depuración** es el proceso de encontrar los errores del programa y corregir o eliminar dichos errores.

Cuando se ejecuta un programa se pueden producir tres tipos de errores:

- **Errores de compilación:** o *errores de sintaxis*, se producen normalmente por un uso incorrecto de las reglas del lenguaje de programación.
- **Errores de ejecución:** se producen por instrucciones que la computadora puede comprender pero no ejecutar (división por cero, raíces cuadradas de números negativos).
- **Errores lógicos:** se producen en la lógica del programa y la fuente del error suele ser el diseño del algoritmo.

## Depuración

La **depuración** es el proceso de encontrar los errores del programa y corregir o eliminar dichos errores.

Cuando se ejecuta un programa se pueden producir tres tipos de errores:

- **Errores de compilación:** o *errores de sintaxis*, se producen normalmente por un uso incorrecto de las reglas del lenguaje de programación.
- **Errores de ejecución:** se producen por instrucciones que la computadora puede comprender pero no ejecutar (división por cero, raíces cuadradas de números negativos).
- **Errores lógicos:** se producen en la lógica del programa y la fuente del error suele ser el diseño del algoritmo.

## Depuración

La **depuración** es el proceso de encontrar los errores del programa y corregir o eliminar dichos errores.

Cuando se ejecuta un programa se pueden producir tres tipos de errores:

- **Errores de compilación:** o *errores de sintaxis*, se producen normalmente por un uso incorrecto de las reglas del lenguaje de programación.
- **Errores de ejecución:** se producen por instrucciones que la computadora puede comprender pero no ejecutar (división por cero, raíces cuadradas de números negativos).
- **Errores lógicos:** se producen en la lógica del programa y la fuente del error suele ser el diseño del algoritmo.

## Ejercicios

Realiza el análisis, el algoritmo y el diagrama de flujo de los siguiente problemas:

- Calcular la suma de dos números.
- Calcular el área de un triángulo.
- Calcular la hipotenusa de un triángulo.
- Identificar el mayor de dos números.
- Identificar el mayor de tres números.
- Imprimir los primeros diez números pares.



# Introducción al lenguaje de programación

## Estructura básica de un programa

```
/* Inclusion de librerias */  
  
void main() /* cabecera de funcion */  
{ /* inicio de la funcion main */  
  
... /* Sentencias */  
  
} /* fin de la funcion main */
```

## Estructura básica de un programa para la clase

```
/* Inclusion de librerias */  
  
void main() /* cabecera de funcion */  
{ /* inicio de la funcion main */  
  
  /* Declaracion de variables */  
  
  /* Entrada de datos */  
  
  /* Procesamiento */  
  
  /* Impresion de resultados */  
  
} /* fin de la funcion main */
```

# Zonas de memoria

## Variables

- Son objetos que pueden cambiar su valor durante la ejecución de un programa.
- En C una *variable* es una posición en memoria con nombre donde se almacena un valor de un cierto tipo de dato.

La *declaración* de una variable es una sentencia que proporciona información de la variable al compilador C. Su sintaxis es:

```
<tipo_variable> <nombre_variable> = <valor_inicial>;
```

Donde:

- *tipo\_variable* es el nombre de un tipo de dato conocido por C.
- *nombre\_variable* es un identificador (nombre) válido en C.
- *valor\_inicial* es el valor de inicialización de la variable.

# Zonas de memoria

## Tipos de datos

Los tipos de datos básicos son:

- enteros
- flotantes
- caracteres

## Constantes

Las *constantes* son datos que no cambian durante la ejecución de un programa.

```
#define NUEVALINEA \n
#define PI 3.141592
#define VALOR 54
```

# Operadores

## Operadores de asignación y expresión

Operador	Expresión	Explicación
<code>+=</code>	<code>c += 7</code>	<code>c = c + 7</code>
<code>-=</code>	<code>d -= 4</code>	<code>d = d - 4</code>
<code>*=</code>	<code>e *= 5</code>	<code>e = e * 5</code>
<code>/=</code>	<code>f /= 3</code>	<code>f = f / 3</code>
<code>%=</code>	<code>g %= 9</code>	<code>g = g % 9</code>

# Operadores

## Operadores aritméticos

Operador	Operación	Expresión algebraica	Expresión en C
+	Suma	$f + 7$	$f + 7$
-	Resta	$p - c$	$p - c$
*	Multiplicación	$bm$	$b * m$
/	División	$\frac{x}{y}$ ó $x/y$	$x / y$

# Operadores

## Operadores de relación

Operador	Ejemplo	Significado
==	x == y	x es igual que y
!=	x != y	x es diferente de y
>	x > y	x es mayor que y
<	x < y	x es menor que y
>=	x >= y	x es mayor o igual que y
<=	x <= y	x es menos o igual que y



# Operadores

## Operadores lógicos: AND lógico

expresión	expresión2	expresión1 && expresión2
0	0	0
0	diferente de cero	0
diferente de cero	0	0
diferente de cero	diferente de cero	1

# Operadores

## Operadores lógicos: OR lógico

expresión1	expresión2	expresión1    expresión2
0	0	0
0	diferente de cero	1
diferente de cero	0	1
diferente de cero	diferente de cero	1

# Operadores

## Operadores lógicos: NOT lógico

<b>expresión</b>	<b>!expresión</b>
0	1
diferente de cero	0

# Operadores

## Operadores de incremento y decremento

Operador	Ejemplo	Explicación
++	++a	Incrementar a en 1 y después utiliza el nuevo valor de a en la expresión en la que reside.
++	a++	Utiliza el valor actual de a en la expresión en la que reside, y después la incrementa en 1.
--	--b	Decrementar b en 1 y después utiliza el nuevo valor de b en la expresión en la que reside.
--	b--	Utiliza el valor actual de b en la expresión en la que reside, y después decrementa b en 1.

## Operadores

## Jerarquía de operadores

Jerarquía	Operadores	Asociatividad	Tipo
Mayor	++ -- + - !	derecha a izquierda	unario
	* / %	izquierda a derecha	multiplicativo
	+ -	izquierda a derecha	aditivo
	< <= > >=	izquierda a derecha	de relación
	== !=	izquierda a derecha	de relación
	&&	izquierda a derecha	AND lógico
		izquierda a derecha	OR lógico
Menor	=, + =, - =, * =, / =, % =	derecha a izquierda	de asignación

## Instrucción de salida

La instrucción de salida utilizada en C se denomina **printf**. Su sintaxis es:

```
printf( "texto a imprimir" );  
printf( "texto a imprimir %formato_de_impresión",variable_a_imprimir );
```

# Formato de salida con printf

## Especificadores de conversión entera para *printf*

Especificador	Descripción
%d	Despliega un entero decimal con signo.
%i	Despliega un entero decimal con signo. [Nota: los especificadores i y d son diferentes cuando se utilizan con <b>scanf</b> .]
%o	Despliega un entero octal sin signo.
%u	Despliega un entero decimal sin signo.
%x ó %X	Despliega un entero hexadecimal sin signo. <b>X</b> provoca que se desplieguen los dígitos de <b>0</b> a <b>9</b> y las letras de <b>A</b> a <b>F</b> , y <b>x</b> provoca que se desplieguen los dígitos de <b>0</b> a <b>9</b> y las letras de <b>a</b> a <b>f</b> .
h ó l (letra l)	Se coloca antes de cualquier especificador de conversión entera para indicar que se despliega un entero corto o largo, respectivamente. Las letras <b>h</b> y <b>l</b> son llamadas con más precisión <i>modificadores de longitud</i> .

## Formato de salida con printf

### Especificadores de conversión de punto flotante para *printf*

Especificador	Descripción
<b>%e ó %E</b>	Despliega un valor de punto flotante con notación exponencial.
<b>%f</b>	Despliega un valor de punto flotante con notación de punto fijo.
<b>%g ó %G</b>	Despliega un valor de punto flotante con el formato de punto flotante <b>f</b> , o con el formato exponencial <b>e</b> (o <b>E</b> ) basado en la magnitud del valor.
<b>L</b>	Se coloca antes del especificador de conversión para indicar que se desplegará un valor de punto flotante <b>long double</b>



## Formato de salida con printf

### Especificadores de conversión de caracteres y cadenas para *printf*

Especificador	Descripción
<b>%c</b>	Despliega caracteres individuales.
<b>%s</b>	Despliega cadenas de caracteres.

## Formato de salida con printf

### Otros especificadores de conversión para *printf*

Especificador	Descripción
%p	Despliega un valor apuntador de manera definida por la implementación.
%n	Almacena el número de caracteres ya desplegados en la instrucción <b>printf</b> actual. Proporciona un apuntador a un entero como el argumento correspondiente. No despliega valor alguno.
% %	Despliega el caracter de porcentaje.

## Secuencias de escape

Secuencia de escape	Descripción
\a (alerta o campana)	Provoca una alerta sonora (campana) o una alerta visual.
\\(diagonal invertida)	Despliega el caracter de diagonal invertida (\).
\' (comilla sencilla)	Despliega el caracter de comilla sencilla (').
\\" (comilla doble)	Despliega el caracter de comilla doble (").
\? (interrogación)	Despliega el caracter de interrogación (?).
\n (nueva línea)	Mueve el cursor al inicio de la siguiente línea.

## Secuencias de escape (Continuación)

Secuencia de escape	Descripción
\t (tabulador horizontal)	Mueve el cursor a la siguiente posición del tabulador.
\b (retroceso)	Mueve el cursor una posición hacia atrás en la línea actual.
\f (nueva página o avance de página)	Mueve el cursor al inicio de la siguiente página lógica.
\r (retorno de carro)	Mueve el cursor al principio de la línea actual.
\v (tabulador vertical)	Mueve el cursor a la siguiente posición del tabulador vertical.

## Banderas de la cadena de control de formato

Bandera	Descripción
\- (signo menos)	Justifica la salida a la izquierda dentro del campo especificado.
\+ (signo más)	Despliega el signo más que precede a los valores positivos, y un signo menos que precede a los valores negativos.
<i>espacio</i>	Imprime un espacio antes de un valor positivo no impreso con la bandera +.

## Instrucción de entrada

La instrucción de entrada utilizada en C se denomina **scanf**. Su sintaxis es:

```
scanf( "especificador_de_conversión",&nombre_variable );
```

Donde:

- **especificador\_de\_conversión** describe el formato de los datos de entrada.
- **&** asigna los datos, en el formato especificado, a la variable especificada.
- **nombre\_variable** variable a la cual se le asigna los datos de entrada.

## Formato de entrada con scanf

### Especificadores de conversión de enteros para *scanf*

Especificador	Descripción
%d	Lee un entero decimal con signo (el signo es opcional). El argumento correspondiente es un apuntador a un entero.
%i	Lee un entero decimal, octal, o hexadecimal con signo (opcional). El argumento correspondiente es un apuntador a un entero.
%o	Lee un entero octal. El argumento correspondiente es un apuntador a un entero sin signo.

## Formato de entrada con scanf (Continuación)

**Especificadores de conversión de enteros para *scanf***

<b>Especificador</b>	<b>Descripción</b>
%u	Lee un entero decimal sin signo. El argumento correspondiente es un apuntador a un entero sin signo.
%x o %X	Lee un entero hexadecimal. El argumento correspondiente es un apuntador a un entero sin signo.
h ó l	Se coloca antes de cualquier especificador de conversión, para indicar que se introducirá un entero corto o largo, respectivamente.



## Formato de entrada con scanf

## Especificadores de conversión de números de punto flotante para *scanf*

Especificador	Descripción
%e, %E, %f, %g ó %G	Lee un valor de punto flotante. El argumento correspondiente es un apuntador a un valor de punto flotante.
l ó L	Se coloca antes de cualquier especificador de conversión para indicar que se introducirá un valor <b>double</b> o <b>long double</b> . El argumento correspondiente es un apuntador a una variable <b>double</b> o <b>long double</b> .

## Formato de entrada con `scanf`

### Especificadores de conversión de cadenas y caracteres para `scanf`

Especificador	Descripción
<code>%c</code>	Lee un caracter. El argumento correspondiente es un apuntador a <b>char</b> ; no agrega el caracter nulo ( <code>'\0'</code> ).
<code>%s</code>	Lee una cadena. El argumento correspondiente es un apuntador a un arreglo de tipo <b>char</b> que sea lo suficientemente grande para almacenar la cadena y el caracter nulo ( <code>'\0'</code> ), el cual se agrega automáticamente.

# Estructuras de selección

## Estructuras de selección

Regulan el flujo de ejecución de un programa, permiten combinar instrucciones o sentencias individuales en una simple unidad lógica con un punto de entrada y un punto de salida.

L Joyanes Aguilar (2014). Programacion En C/C++ Java Y Uml (2da ed.). México, D.F.: McGrawHill.

## Estructuras de selección

Las estructuras algorítmicas selectivas que se utilizan para la toma de decisiones lógicas las podemos clasificar de la siguiente forma:

- **SI - ENTONCES:** selección sencilla.
- **SI - ENTONCES / SINO:** selección doble.
- **SI MULTIPLE:** selección múltiple.

## Selección sencilla

En C, la estructura de control de selección principal es una sentencia **if**. El formato tiene la sintaxis siguiente:

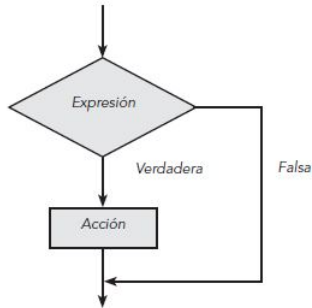
```
if (expression)
{
    /*Acción*/
}
```

**expresion:** Expresión lógica que determina si la acción se ha de ejecutar.

**Acción:** Se ejecuta si la expresión lógica es verdadera.

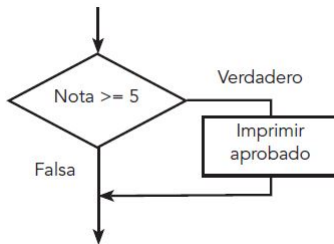
# Selección sencilla

## Diagrama de flujo de una sentencia básica *if*



## Selección sencilla

**Ejemplo:** Representar la superación de un examen (Nota  $\geq 5$ , Aprobado).





# Selección sencilla

```
#include <stdio.h>

void main()
{
    float nota;
    printf("Introduzca la nota obtenida (0-10): ");
    scanf("%f", &nota);
    /* compara nota con 5 */
    if (nota >= 5)
        printf("Aprobado");
}
```

## Selección doble

En este formato la sentencia **if** tiene la siguiente sintaxis:

*if* (Expresión)

Expresión lógica que determina la acción a ejecutar

Acción<sub>1</sub>

Acción que se realiza si la expresión lógica es verdadera.

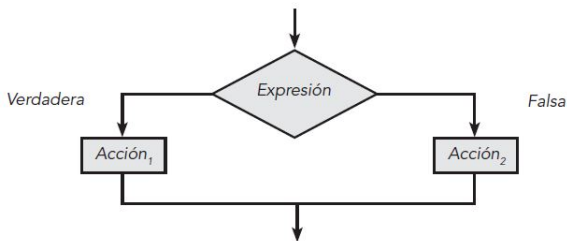
*else* Acción<sub>2</sub>

Acción que se ejecuta si la expresión lógica es falsa.

## Selección doble

Acción<sub>1</sub> y Acción<sub>2</sub>, son individualmente, o bien una única instrucción que termina en un punto y coma (;) o un grupo de instrucciones encerradas entre llaves.

Si *Expresión* es verdadera, se ejecuta Acción<sub>1</sub> y en caso contrario se ejecuta Acción<sub>2</sub>



## Selección doble

**Ejemplo:** Calcular el mayor de dos números leídos del teclado y visualizarlo en pantalla.

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    int valor1, valor2;
    printf("Ingrese el valor 1: ");
    scanf("%d", &valor1);
    printf("Ingrese el valor 2: ");
    scanf("%d", &valor2);
    if(valor1 > valor2)
        printf("El mayor es: %d", valor1);
    else
        printf("El mayor es: %d", valor2);
    return 0;
}
```

## Selección Múltiple

La sentencia **switch** es una sentencia que se utiliza para seleccionar una de múltiples alternativas. Es especialmente útil cuando la selección se basa en el valor de una variable simple o de una expresión simple denominada **expresión de control** o **selector**. El valor de esta expresión puede ser de tipo **int** o **char**, pero no de tipo float ni double.

# Selección Multiple

## SINTAXIS

```
switch (selector)
{
    case etiqueta1 : sentencias1;
    case etiqueta2 : sentencias2;
    .
    .
    case etiquetan : sentenciasn;
    default: sentencias; /* opcional */
}
```

## Selección Múltiple

La expresión de control o **selector** se evalúa y se compara con cada una de las etiquetas de **case**. Cada etiqueta es un valor único, constante y cada etiqueta debe tener un valor diferente de los otros.

Si el valor de la expresión selector es igual a una de las etiquetas case, por ejemplo, etiqueta1, entonces la ejecución comenzará con la primera sentencia de la secuencia y continuará hasta que se encuentre el final de la sentencia de control switch, o hasta encontrar la sentencia **break**.

Típicamente después de cada bloque se sitúa la sentencia **break** como última sentencia del bloque. La sentencia **break** hace que siga la ejecución en la siguiente sentencia al switch.

# Selección Multiple

## SINTAXIS CON break

```
switch (selector)
{
    case etiqueta1 : sentencias1;
    break;
    case etiqueta2 : sentencias2;
    break;
    .
    .
    .
    case etiquetan : sentenciasn;
    break;
    default: sentenciasd; /* opcional */
}
```



## Selección Multiple

Elección de tres opciones y un valor en forma predeterminada.

```
switch (opcion)
{
    case 0:
        printf("Cero!");
        break;
    case 1:
        printf("Uno!");
        break;
    case 2:
        printf("Dos!");
        break;
    default:
        printf("Fuera de rango");
}
```

## Selección Múltiple

Selección múltiple, tres etiquetas ejecutan la misma sentencia.

```
switch (opcion)
{
    case 0:
    case 1:
    case 2:
        printf("Menor de 3");
        break;
    case 3:
        printf("Igual a 3");
        break;
    default:
        printf("Mayor que 3");
}
```

## Selección Múltiple

Una sentencia **if** es anidada cuando la sentencia de la rama verdadera o la rama falsa es a su vez una sentencia **if**. Una sentencia **if** anidada se puede utilizar para implementar decisiones con varias alternativas o multialternativas.

### SINTAXIS:

```
if(condición_1)
    sentencia_1
else if(condición_2)
    sentencia_2
.
.
else if(condición_n-1)
    sentencia_n-1
else
    sentencia_n
```

## Selección Multiple

Comparación de las sentencias if-else-if y switch. Se necesita saber si un determinado carácter car es una vocal. Solución con if-else-if.

```
if((car=='a')||(car=='A'))
    printf("%c es una vocal\n",car)
;
else if((car=='e')||(car=='E'))
    printf("%c es vocal\n",car);
else if((car=='i')||(car=='I'))
    printf("%c es vocal\n",car);
else if((car=='o')||(car=='O'))
    printf("%c es vocal\n",car);
else if((car=='u')||(car=='U'))
    printf("%c es vocal\n",car);
else
    printf("%c no es vocal\n",car);
```

```
switch (car)
{
    case 'a': case 'A':
    case 'e': case 'E':
    case 'i': case 'I':
    case 'o': case 'O':
    case 'u': case 'U':
        printf("%c es una vocal\n",car);
        break;
    default:
        printf("%c no es una vocal\n",car);
}
```

## Teoría de Ciclos

### Definición

Un bucle (ciclo o lazo, loop en inglés) es cualquier construcción de programa que repite una sentencia o secuencia de sentencias un número de veces. La sentencia (o grupo de sentencias) que se repiten en un bloque se denomina cuerpo del bucle y cada repetición del cuerpo del bucle se llama iteración del bucle.

## Teoría de Ciclos

### Contadores

Es una variable cuyo valor se incrementa o decrementa en una cantidad constante cada vez que se produce un determinado suceso o acción en cada repetición; dicha variable controla o determina la cantidad de veces que se repite un proceso o dato.

#### Contadores

```
int contador 5 1; //variable con valor inicial de 1  
contador++; o ++contador; o contador+=1;
```

## Teoría de Ciclos

### Acumuladores

Un acumulador realiza la misma función que un contador con la diferencia de que el incremento o decremento es variable. Es una variable que acumula sobre sí misma un conjunto de valores, para tener la acumulación de todos ellos en una sola variable. Almacena cantidades resultantes de operaciones sucesivas.

#### Acumuladores

```
int acumulador 50;  
acumulador = acumulador + valor;
```

## Teoría de Ciclos

### Centinela

El centinela es una variable que inicia con un valor, luego dentro de un bucle este valor cambia, haciendo falsa la condición del ciclo y por lo tanto indicará el fin del ciclo (el usuario puede determinar cuándo hacerlo). La repetición controlada por centinela se considera como una repetición indefinida (se desconoce el número de repeticiones).

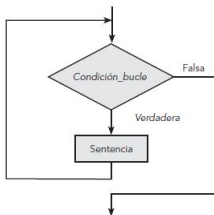


## Tipos de ciclos

### Ciclo While

Un ciclo **while** tiene una condición (expresión lógica) que controla la secuencia de repetición. La posición de esta condición es previo al cuerpo del ciclo, de modo que, cuando se ejecuta, se evalúa la condición antes de que se ejecute el cuerpo del bucle.

## Tipos de ciclos



El diagrama indica que la ejecución de la sentencia se repite mientras la condición permanece verdadera y termina cuando se hace falsa. También que la condición del ciclo se evalúa antes de ejecutar el cuerpo del ciclo, si esta condición es inicialmente falsa, el cuerpo del ciclo no se ejecutará. En otras palabras, el cuerpo de un bucle `while` se ejecutará cero o más veces.

# Tipos de ciclos

## Ejemplos

El siguiente ciclo cuenta hasta 10

```
int x = 0;
while( x < 10 )
    printf("X: %d\n", x++);
```

Visualizar n asteriscos

```
contador = 0;
while( contador < n )
{
    printf(" * ");
    contador++;
} /*Fin del while*/
```

## Tipos de ciclos

### Ciclo Infinito

Si la variable de control no se actualiza el ciclo se ejecutará “siempre” (ciclo infinito). Un ciclo infinito (sin terminación) se produce cuando la condición del permanece y no se hace falsa en ninguna iteración.

```
/* bucle infinito */  
contador = 1;  
while (contador < 100)  
{  
    printf("%d \n", contador);  
    contador--;  
}
```

# Tipos de ciclos

## CICLO DE MUESTRA CON *WHILE*

```
#include<stdio.h>

int main()
{
    int contador = 0;
    while(contador<5)
        printf("contador: %d \n", ++contador);
    printf("Terminado. Contador: %d\n", contador);
    return 0;
}
```

# Tipos de ciclos

content...

## Tipos de ciclos

content...

# Tipos de ciclos

content...



# Gracias