

Sesión 04 : Aprendiendo Pseudocódigo - Estructuras

Repetitivas

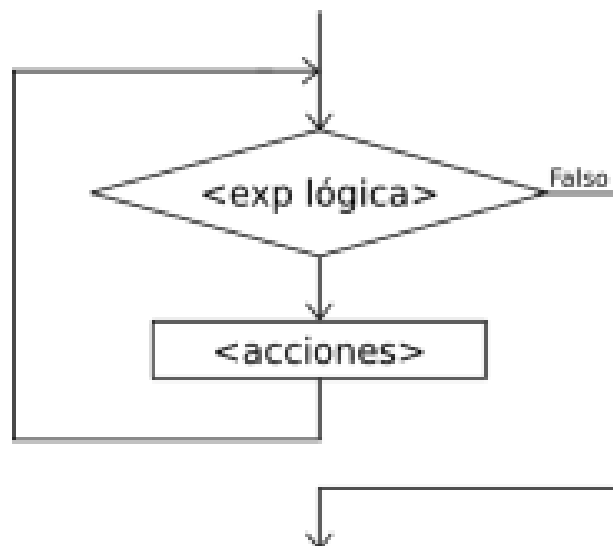
1.- Introducción

En esta oportunidad vamos a continuar con la segunda parte de las estructuras de control, que son las estructuras de control repetitivas, que nos permitan realizar varias tareas hasta que cierta condición deje de ser válida.

2.- Estructura de Control Repetitivas

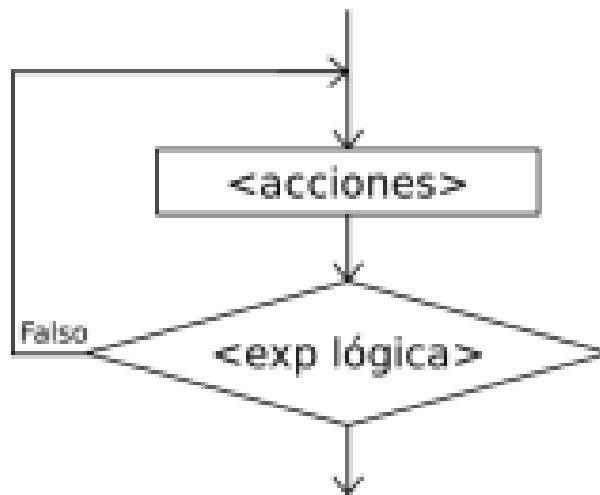
Son ejecuciones periódicas que depende que una condición lógica se cumpla. Se dividen en :

- Repetición **MIENTRAS** : Se evalúa una expresión lógica y si es verdad se ejecuta las acciones del bucle. El bucle termina cuando la expresión lógica deja de ser verdadera



```
Mientras expresion_logica Hacer
    secuencia_de_acciones
Fin Mientras
```

- Repetición **REPETIR** : Se ejecuta una secuencia de instrucciones dentro del bucle, luego se evalúa una expresión lógica y si es verdad se ejecuta nuevamente la secuencia de instrucciones del bucle; si la expresión lógica deja de ser válida, se finaliza la ejecución del bucle

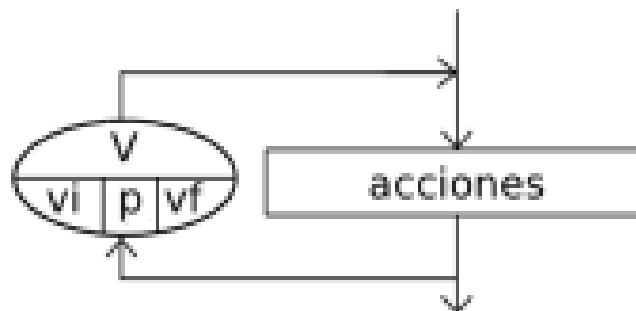


Repetir

`secuencia_de_acciones`

Hasta Que `expresion_logica`

- Repetición **PARA** : Ejecuta una secuencia de instrucciones un número determinado de veces.



Para `variable_numerica` <- valor_inicial **Hasta** `valor_final` **Con Paso** `paso` **Hacer**

`secuencia_de_acciones`

Fin Para

3.- Desafios

- Imprimir los números del 10 al 20, incluir el 10 y el 20.
- Calcular la suma de los numeros del 15 al 35
- Mostrar todos los número pares comprendido entre 10 y 30
- Mostrar todos los número impares comprendido entre 10 y 30