Aprende a programar con Minecraft

## **5** **AVERIGUAR LO QUE ES VERDADERO Y FALSO CON BOOLEANOS**



Siempre haces preguntas de sí o no: ¿Está lloviendo? ¿Tengo el pelo demasiado largo? Una vez que sabes si la respuesta es sí o no, puedes decidir qué hacer a continuación: traer un paraguas, o no; recortarte el pelo, o no. En todas estas situaciones, lo que hagas dependerá de si la respuesta a la pregunta es sí o no. Decidir qué hacer en función de la respuesta a una pregunta también es importante en programación. En este capítulo aprenderás a hacer preguntas en Python.

En programación, las preguntas que haces suelen consistir en comparar valores. ¿Es un valor igual a otro? ¿Es un valor mayor o menor que otro? La pregunta de sí o no se llama *condición*, y la respuesta no es *sí* o *no*, sino Verdadero o Falso. Digamos que haces la pregunta "¿Tengo más bloques de oro que mi amigo?" o, en otras palabras, "¿Es mi alijo de oro mayor que el alijo de oro de mi amigo?". Para convertir esa pregunta en una condición comprensible para Python, tenemos que formularla como una afirmación (como "Mi alijo de oro es mayor que el de mi amigo") que puede ser verdadera o falsa.

Comprobar si una condición es verdadera o falsa es tan útil en Python que existe un tipo de datos especial para almacenar los valores Verdadero y Falso. Hasta ahora has visto otros tipos de datos: enteros, flotantes y cadenas. El tipo de datos que almacena los valores Verdadero y Falso es el tipo de datos *Booleano*. Los booleanos sólo pueden ser Verdadero o Falso. Cuando utilizas Python para hacer preguntas, el resultado es Verdadero o Falso. Cuando una condición es verdadera o falsa, los programadores dicen que *se evalúa a* Verdadero o se *evalúa a* Falso.

En este capítulo utilizarás booleanos, operadores de comparación y operadores lógicos para probar distintas condiciones que implican valores. Entonces estarás preparado para el [Capítulo 6](ch06.xhtml#ch06), donde utilizarás las respuestas a las preguntas para tomar decisiones sobre qué hacer a continuación en un programa.

[Subtema 1 de 6: (Ver todo)](ch05.html)[siguiente](ch05_2.html)