## Pruébalo tú mismo

5-12. Estilizar **las sentencias** if**:** Revisa los programas que has escrito en este capítulo y asegúrate de que has dado el estilo adecuado a tus pruebas condicionales.

5-13. Tus ideas: Llegados a este punto, eres un programador más capaz de lo que eras cuando empezaste este libro. Ahora que tienes una mejor idea de cómo se modelan las situaciones del mundo real en los programas, podrías estar pensando en algunos problemas que podrías resolver con tus propios programas. Anota cualquier idea nueva que tengas sobre problemas que podrías querer resolver a medida que tus habilidades de programación sigan mejorando. Piensa en juegos que te gustaría escribir, conjuntos de datos que te gustaría explorar y aplicaciones web que te gustaría crear.

[anterior](c05_26.html)[Subtema 27 de 28: (Ver todo)](c05.html)[siguiente](c05_28.html)