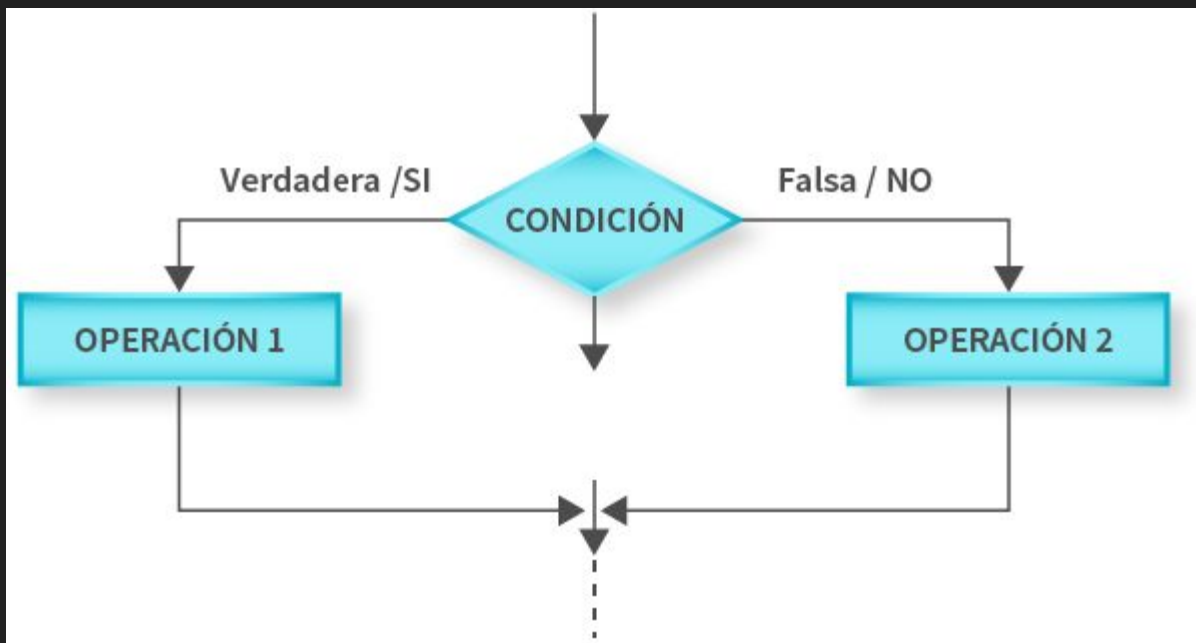


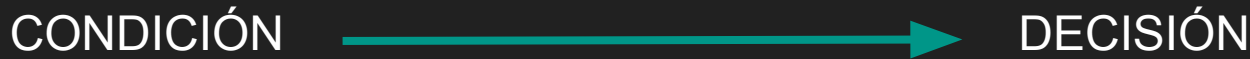
ESTRUCTURAS DE DECISIÓN



Estructuras de Decisión en Programación

Las estructuras de decisión son herramientas fundamentales en programación que permiten tomar decisiones basadas en condiciones."

"En la vida cotidiana, tomamos decisiones todo el tiempo: si llueve, llevo paraguas; si no, no lo llevo. En programación, hacemos lo mismo usando estructuras de decisión."

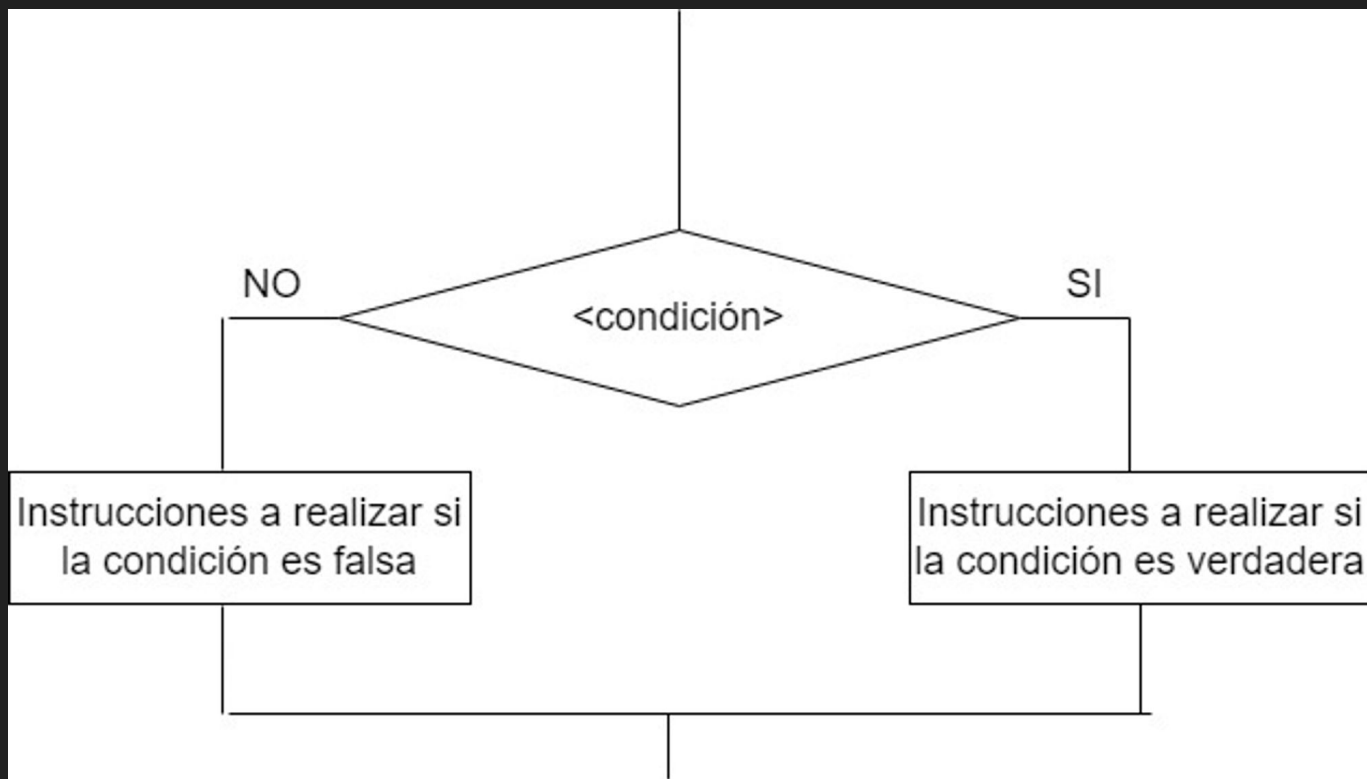


¿En que utilizamos las
decisiones?

Estructuras de Decisión Simples

Una estructura de decisión simple ejecuta una acción sólo si se cumple una condición.

```
Si <condición>  
  entonces  
    Instrucción(es)  
FinSi
```



Verificar si un número es mayor que 10.

1. Pedir número
2. Condición
3. Evaluación
4. Respuesta

Estructuras de Decisión Dobles

Una estructura de decisión doble permite elegir entre dos caminos: uno si la condición es verdadera y otro si es falsa.

```
Si <condición> entonces
    Instrucción(es)
Sino
    Instrucción(es)
FinSi
```


Condiciones Anidadas

1. Sino Si
2. Según

Las condiciones anidadas son estructuras de decisión que se colocan dentro de otras. Permiten evaluar múltiples condiciones en secuencia.

Sino Si

Si <condición1> entonces

Instrucción(es)

Sino Si <condición2> entonces

Instrucción(es)

Fin-Si

Fin-Si

Según (Switch-Case)

La condición 'según' (o 'switch-case') es una estructura de decisión múltiple que evalúa una expresión y ejecuta diferentes bloques de código dependiendo del valor de la expresión.

```
Según <expresión>  
hacer  
    Caso <valor1>:  
        Instrucción(es)  
    Caso <valor2>:  
        Instrucción(es)  
    ...  
    Sino:  
        Instrucción(es)  
FinSegún
```

Sistema de Recomendación de Películas

Crear un programa en PSeInt que recomiende una película basándose en las preferencias del usuario.

El programa debe:

- Preguntar al usuario su género favorito (acción, comedia, drama, terror).
- Preguntar si prefiere películas nuevas (estrenadas en los últimos 2 años) o clásicas.
- Mostrar una recomendación basada en las respuestas del usuario.

Requisitos:

- Usar estructuras de decisión simples para validar entradas.
- Usar estructuras anidadas para combinar condiciones.
- Usar la estructura "Según" para manejar múltiples opciones.

Operadores lógicos (AND, OR)

Las condiciones pueden combinarse con operadores lógicos:

- AND (Y): Verdadero solo si ambas condiciones son verdaderas.
- OR (O): Verdadero si al menos una de las condiciones es verdadera.

AND (y)

Validar que una persona está en el rango de 18 a 30 años.

1. Pedir edad
2. Escribir condición
3. Evaluar
4. Mostrar resultado

OR (o)

Debo llevar Chaqueta?. Si la temperatura es menor a 10 o Si está lloviendo tengo que llevar Chaqueta.

1. Pedir temperatura
2. Preguntar si está lloviendo
3. Escribir condiciones
4. Evaluar
5. Mostrar resultado