

ESTRUCTURAS DE ITERACIÓN

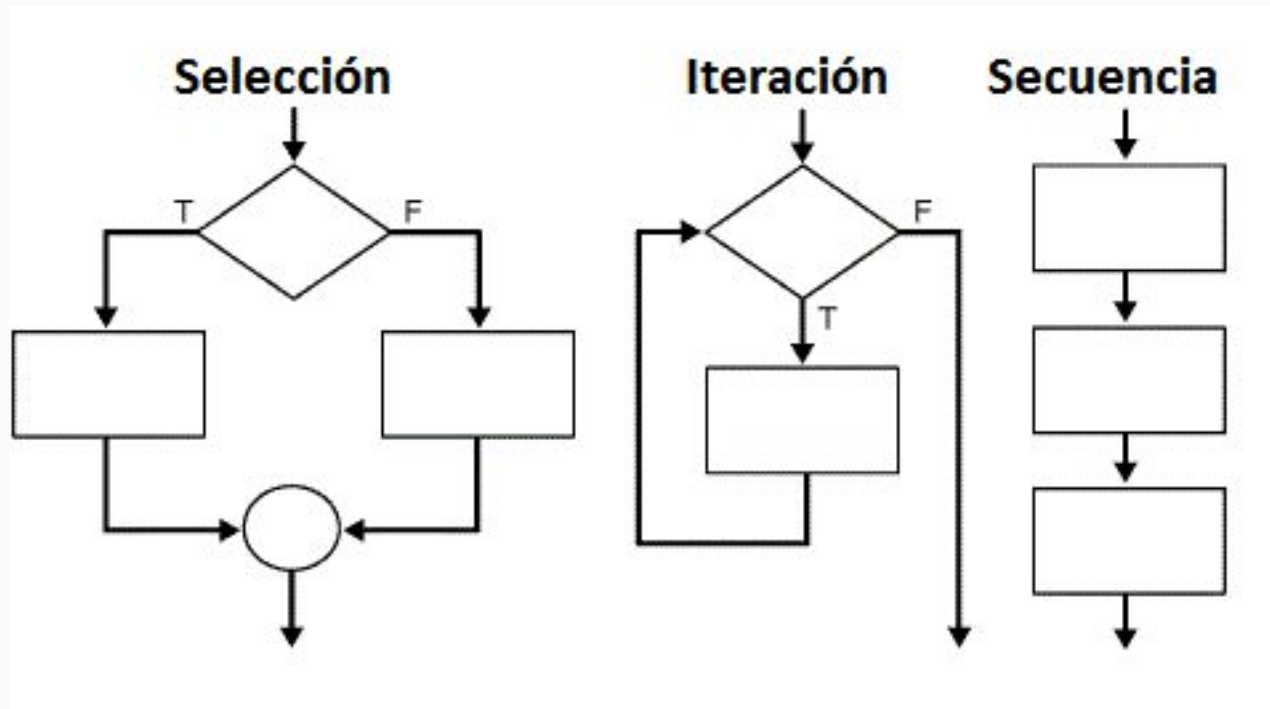
1. ¿Qué es una iteración?
2. FOR
3. WHILE
4. DO...WHILE
5. Contadores
6. Acumuladores

[Ejercicios](#) | [Ejemplos](#)

Definición

- Las Sentencias de Iteración o Ciclos son estructuras de control que repiten la ejecución de un grupo de instrucciones.
- Una sentencia de iteración es una estructura de control condicional, ya que dentro de la misma se repite la ejecución de una o más instrucciones mientras que una condición específica se cumpla.
- Muchas veces tenemos que repetir un número definido o indefinido de veces un grupo de instrucciones por lo que en estos casos utilizamos este tipo de sentencias.

ESTRUCTURAS DE ITERACIÓN



Definición

- La sentencia **for** es útil para los casos en donde se conoce de antemano el número de veces que una o más sentencias han de repetirse.

```
for(contador; final; incremento)
{
    Código a Repetir;
}
```

Características estructura FOR

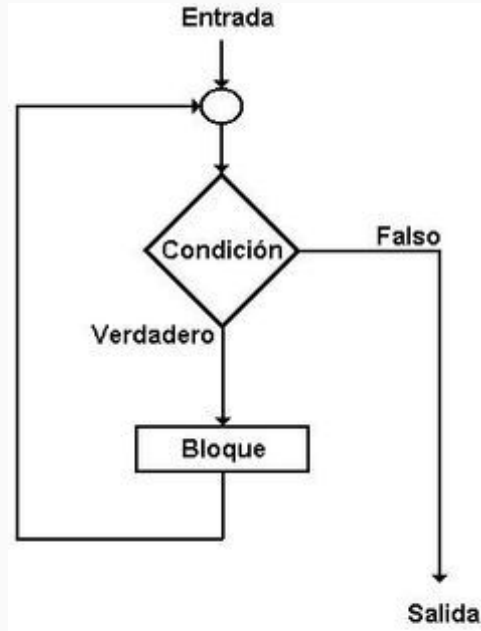
```
for(contador; final; incremento)
{
    Codigo a Repetir;
}
```

1. **contador** es una variable numérica.
2. **final** es la condición que se evalúa para finalizar el ciclo (puede ser independiente del contador)
3. **incremento** es el valor que se suma o resta al contador.
4. el **for** evalúa la condición de finalización y mientras esta se cumpla continuarán las repeticiones.

ESTRUCTURAS DE ITERACIÓN - WHILE

Definición

- La sentencia **while** es útil en aquellos casos en donde no se conoce de antemano el número de veces que una o más sentencias se tienen que repetir.



```
while(condicion)
{
    código a Repetir
}
```

Características estructura WHILE

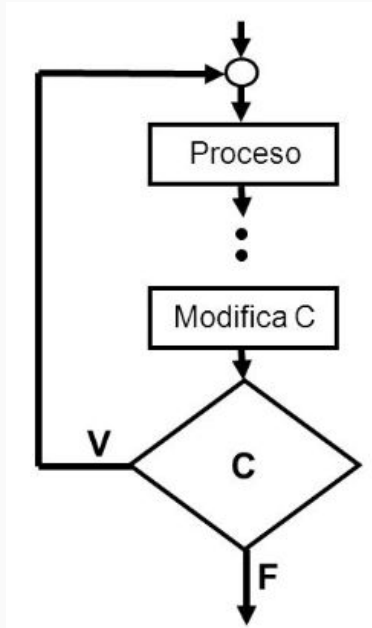
```
while(condicion)
{
    código a Repetir
}
```

1. **condición** es la expresión a evaluar.
2. Si la **condición** es **verdadera**, continúa el ciclo de iteración.
3. Si la **condición** inicialmente es **falsa**, nunca se ingresa al ciclo.
4. Evitar crear una condición que nunca se vuelva Falsa, ya que esto provocará un ciclo de iteración infinito, provocando que la aplicación falle por falta de memoria.

ESTRUCTURAS DE ITERACIÓN - DO...WHILE

Definición

- La sentencia **do** es usada generalmente en cooperación con **while** para garantizar que una o más instrucciones se ejecuten al menos una vez.



```
do
{
    código a Repetir
}
while(condicion)
```


Características estructura DO...WHILE

```
do
{
    código a Repetir
}
while(condicion)
```

1. **condición** es la expresión a evaluar.
2. Si la **condición** es **verdadera**, continúa el ciclo de iteración.
3. Se ejecuta al menos una vez el Código a Repetir, antes de evaluar la **condición**.
4. Evitar crear una condición que nunca se vuelva Falsa, ya que esto provocará un ciclo de iteración infinito, provocando que la aplicación falle por falta de memoria.

Definición

- En la condición **switch**, la sentencia **break** es utilizada con el propósito de forzar un salto dentro del bloque switch hacia el final del mismo.
- La misma sentencia se puede usar un conjunto con las distintas operaciones de iteración.
- Además existe una nueva sentencia que se puede incluir en los ciclos iterativos: **continue**

ESTRUCTURAS DE ITERACIÓN - SENTENCIAS BREAK

break

- La sentencia `break` se usa para forzar un salto hacia el final de un ciclo controlado por **for** o por **while**.
- La construcción del ciclo `while` para el caso de la sentencia **break** es diferente, esto para garantizar que el ciclo no vaya a caer en una iteración infinita.

```
for(contador; final; incremento)
{
    if(condicion) break;
    Código a Repetir;
}
```

```
while(condicion)
{
    if(condicion 2) break;
    código a Repetir
}
```

ESTRUCTURAS DE ITERACIÓN - SENTENCIAS CONTINUE

continue

- La sentencia continue se usa para ignorar una iteración dentro de un ciclo controlado por **for** o por **while**.
- La construcción del ciclo while para el caso de la sentencia **continue** es diferente, esto para garantizar que el ciclo no vaya a caer en una iteración infinita.

```
for(contador; final; incremento)
{
    if(condicion) continue;
    Código a Repetir;
}
```

```
while(condicion)
{
    if(condicion 2) continue;
    código a Repetir
}
```