

ESTRUCTURAS DE DECISIÓN

1. Condicional simple
 - IF - ELSE - ELSEIF
2. Condicional múltiple
 - CASE o SWITCH
3. Operadores lógicos
 - And, OR

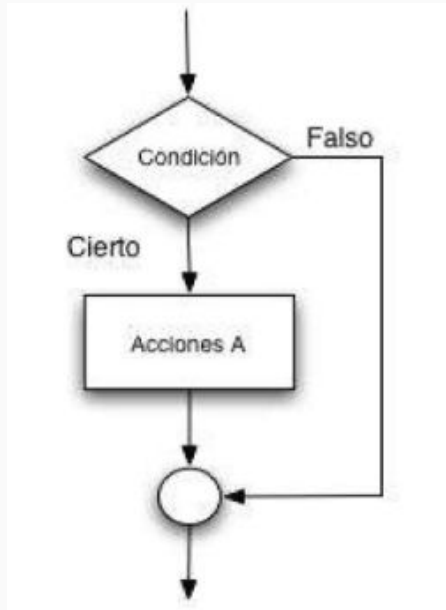
[Ejercicios](#) | [Ejemplos](#)

Definición

- Las sentencias de decisión o también llamadas de CONTROL DE FLUJO son estructuras de control que realizan una pregunta la cual retorna verdadero o falso, evaluando una condición, y selecciona la siguiente instrucción a ejecutar dependiendo la respuesta o resultado.
- Las instrucciones comienzan a ejecutarse de forma secuencial (en orden) y cuando se llega a una estructura condicional, la cual está asociada a una condición, se decide que camino tomar dependiendo siempre del resultado de la condición siendo ésta falsa o verdadera.
- Cuando se termina de ejecutar este bloque de instrucciones se reanuda la ejecución en la instrucción siguiente a la de la condicional.

Definición

- La instrucción **if** es, por excelencia, la más utilizada para construir estructuras de control de flujo.

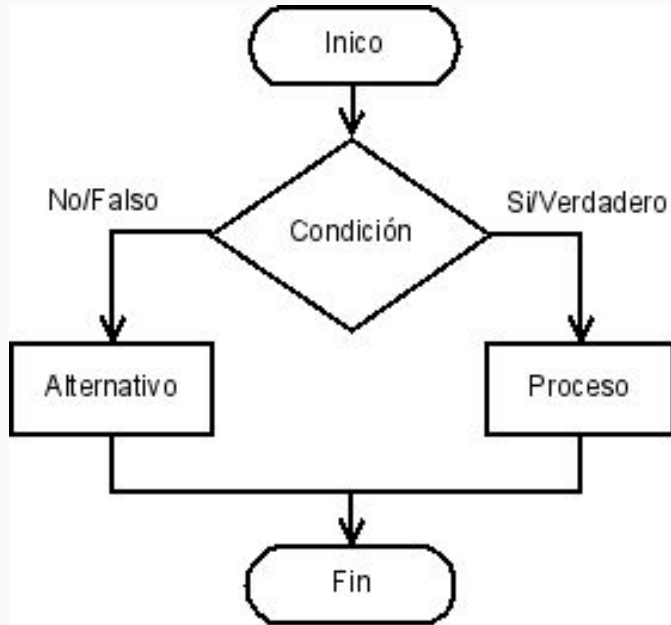


```
if (condicion)
{
    Set de instrucciones
}
```

ESTRUCTURAS DE DECISIÓN - DECISIÓN SIMPLE

Definición

- A la instrucción If se le puede asociar una nueva secuencia para tratar los casos Falsos.

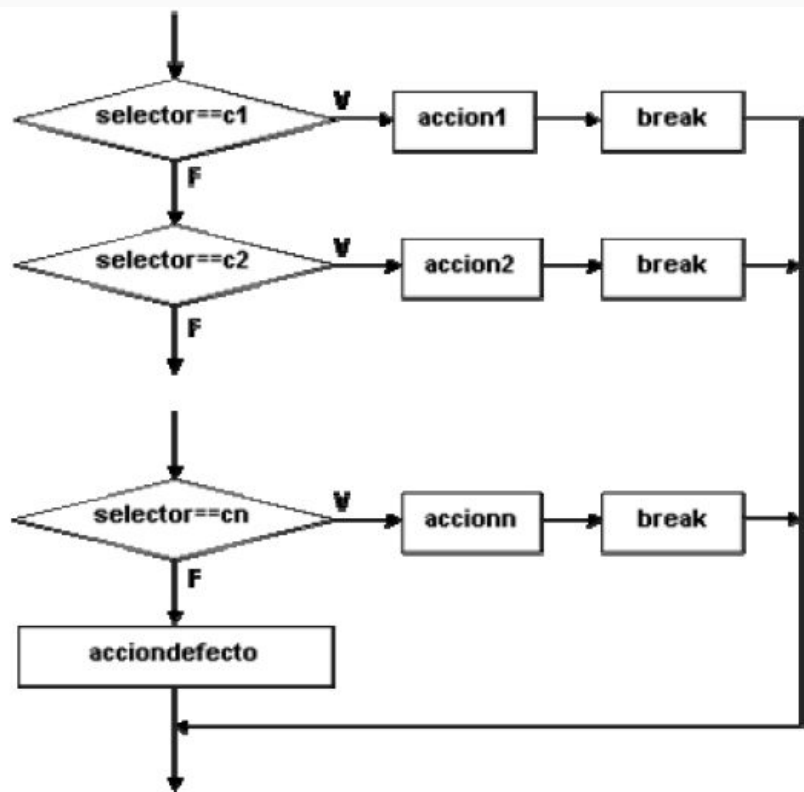


```
if (condicion)
{
    Set de instrucciones    //PARTE VERDADERA
}
else
{
    Set de instrucciones 2  //Parte FALSA
}
```

Definición

- **Switch** es otra de las instrucciones que permiten la construcción de estructuras de control.
- A diferencia de **if**, para controlar el flujo por medio de una sentencia switch se debe de combinar con el uso de las sentencias **case** y **break**.
- Cualquier número de casos a evaluar por switch así como la sentencia default son opcionales.
- La sentencia switch es muy útil en los casos de presentación de menús.

ESTRUCTURAS DE DECISIÓN - DECISIÓN MÚLTIPLE



```
switch (condición)
{
    case primer_caso:
        bloque de instrucciones 1
        break;

    case segundo_caso:
        bloque de instrucciones 2
        break;

    case caso_n:
        bloque de instrucciones n
        break;

    default: bloque de instrucciones por defecto
}
```

Definición

- Algunos lenguajes de programación incluyen un Operador Condicional Ternario ?
- El comportamiento de dicho operador es el mismo que un **if...else...end**

```
( (condicion) ? proceso1 : proceso2 )
```