

# ADSI

Control de Flujo P3 Java - P00



Instructor: Gustavo Adolfo Rodríguez Q.  
garodriguez335@misena.edu.co  
ADSI

# CONTROL DE FLUJO

## 1. SENTENCIA DE CONTROL *BREAK*

La sentencia de control *break* es utilizada en forma etiquetada y forma no etiquetada. Esta sentencia especifica a la máquina virtual que se debe detener la ejecución de cierta sección código. La sentencia *break* es generalmente utilizada para salir de bucles de iteración o para salir de una sentencia de selección como el *switch*.

A continuación se muestran dos ejemplos de la utilización de la sentencia *break*, en el primero se realiza cinco iteraciones hasta que se cumple la condición que rompe el bucle, en el segundo se realiza diez iteraciones hasta que se cumple la condición que rompe el bucle.

```
for (int i = 1; i < 10; i++) {  
    System.out.println("Iteracion " + i);  
    if(i == 6){  
        break;  
    }  
}
```

```
int variable = 150;  
while(variable > 0){  
    System.out.println("EL valor " + variable+ " aun es mayor que cero");  
    variable--;  
    if(variable == 140){  
        break;  
    }  
}
```

## 2. SENTENCIA DE CONTROL *CONTINUE*

La sentencia de control *continue* es utilizada en forma etiquetada y forma no etiquetada. Esta sentencia especifica a la máquina virtual que se debe “saltar” la ejecución de cierta sección código. La sentencia *continue* es generalmente utilizada para no ejecutar el ciclo actual dentro de un bucle de iteraciones. Esta sentencia puede ser utilizada en bucles construidos con sentencias *for*, *while* y *do-while*.

A continuación se muestra un ejemplo de la utilización de la sentencia *continue*, en él se utiliza un bucle *for* para contar la cantidad de veces que aparece la letra “a” dentro de una frase. En

cada ciclo se determina si la letra a evaluar es diferente de la letra “a”, si esta condición es verdadera (o sea que la letra es diferente de “a”) se salta la ejecución del ciclo actual, si esta condición es falsa (o sea que la letra es igual a la letra “a”) se realiza un incremento en el valor de la variable que lleva el conteo de letras encontradas

```
String frase = "Hola, soy un aprendiz sena";
int letras = 0;
for(int i=0; i<frase.length(); i++){
    if(frase.charAt(i) != 'a'){
        continue;
    }
    letras ++;
}
System.out.println("letras a encontradas " + letras);
```