

# CONDICIONALES

Al desarrollar un programa se necesita establecer condiciones o decisiones, donde el navegador realice una **acción A** si **se cumple** una condición o una **acción B** si **no se cumple**.

Estructura de control	Descripción
If	<b>Condición simple:</b> Si ocurre algo, haz lo siguiente...
If / else	<b>Condición con alternativa:</b> Si ocurre algo, haz esto, sino, haz esto.
?:	<b>Operador ternario:</b> Equivalente a <b>if/else</b> , método abreviado.
Switch	<b>Estructura para casos específicos:</b> Similar a varios <b>if/else</b> anidados.

## If

Se puede indicar en el programa que se tome **un camino sólo si se cumple la condición establecida.**

## ?:

Es una **alternativa** de condicional **if/else** de una forma **más corta** y, en muchos casos, **más legible.**

## If/else

Se puede establecer una **acción A** si **se cumple** la condición, y una **acción B** si **no se cumple.**

## Switch

Permite **definir casos específicos** a realizar en el caso de que la variable expuesta como **condición sea igual** a los valores que se **especifican mediante los case.**