

Bootcamp de Full Stack

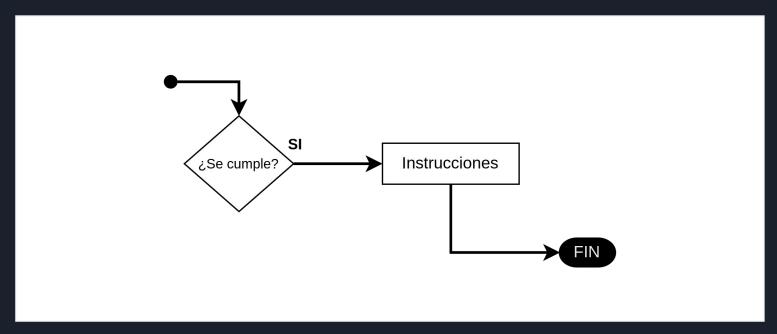
Bienvenidos a la clase N°12





Estructuras de control

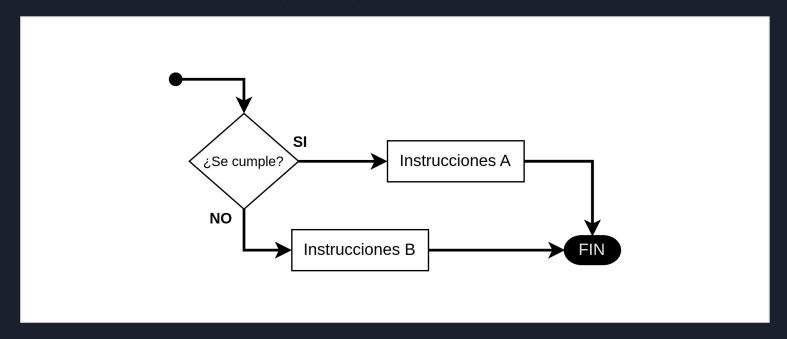
1. Estructura Condicional Simple (if)





Estructuras de control

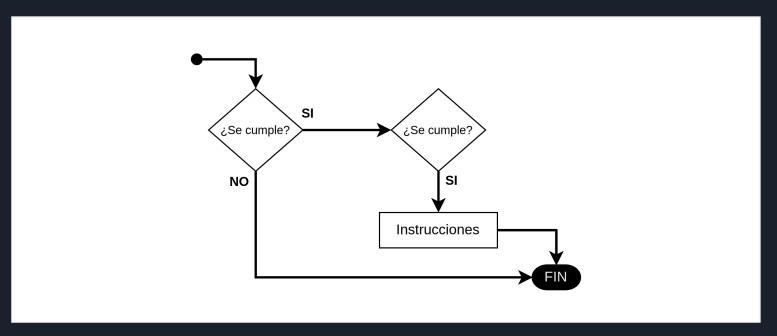
2. Estructura Condicional Doble (if - else)





Estructuras de control

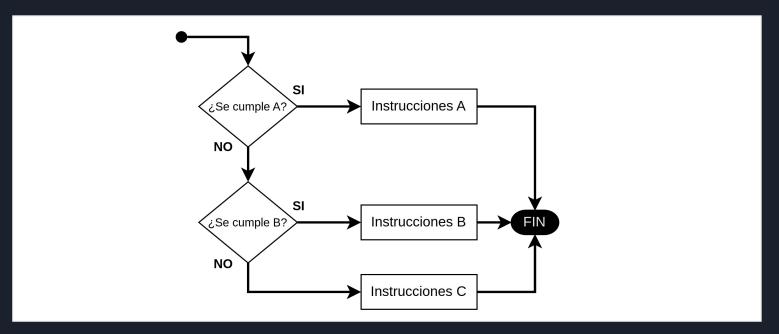
3. Estructura Condicional Anidada (if - if)





Estructuras de control

4. Estructura Condicional Múltiple (if - else if)





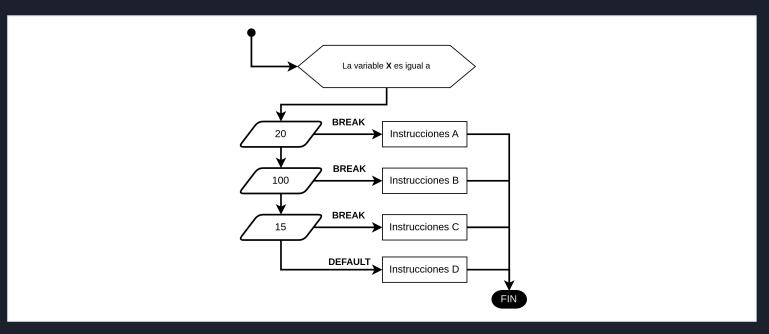
Estructuras de control

- 1. Estructura condicional simple (if) combinada con operadores logicos
- 2. Estructura condicional doble (if else) combinada con operadores logicos
- 3. Estructura condicional anidada (if if) combinada con operadores logicos
- 4. Estructura condicional múltiple (if else if) combinada con operadores logicos



Estructuras de control

5. Estructura Selectiva Múltiple (switch)





BREAK

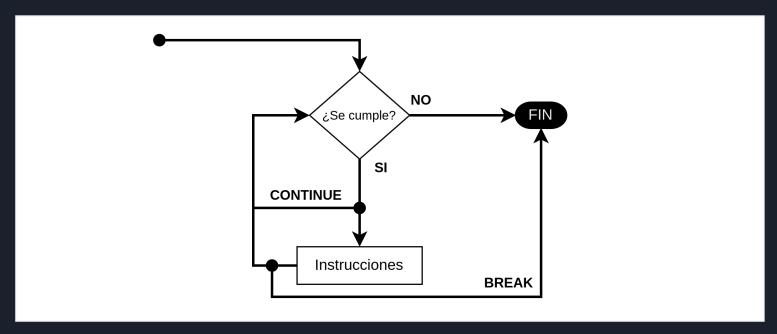
Descansemos 15 minutos





Estructuras de control

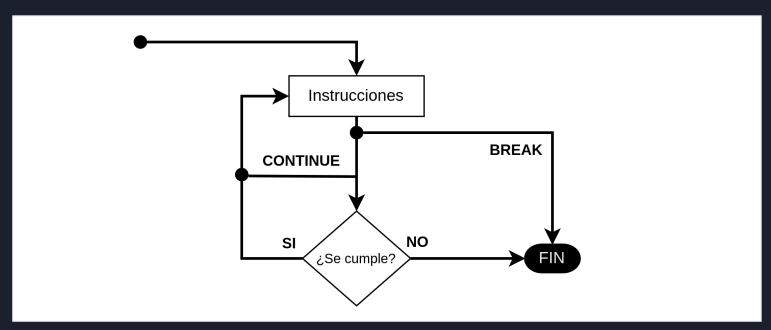
6. Estructura Cíclica Repetir-Mientras (while): Se podría usar un acumulador o contador





Estructuras de control

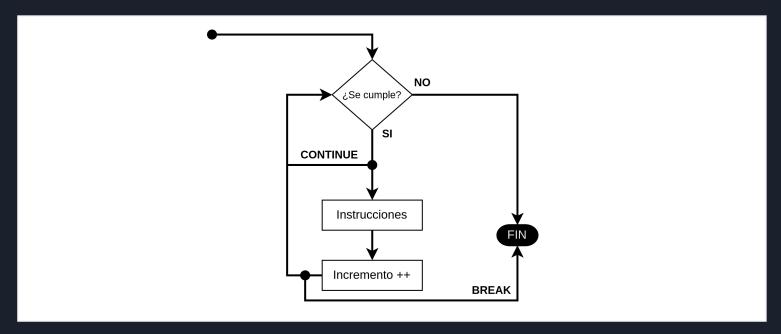
7. Estructura Cíclica Repetir-Hasta (do while): Se podría usar un acumulador o contador





Estructuras de control

7. Estructura Cíclica Repetir-Para (for): Se podría hacer creciente (++) o decreciente (--)





Desafío Semana Nº6

Pair Programming



- Esta actividad se resuelve **fuera de clase** entre **dos estudiantes** y es de **carácter obligatorio**.
- La misma, se **aprueba** con **5 o más** y es calificada por nuestros tutores.
- En el caso de obtener una calificación menor a 5, se debe re-entregar dicha actividad.
- La fecha límite para entregar es el miércoles 20/09/2023.
- El siguiente link, contiene la consigna y los recursos necesarios para su desarrollo:
 https://drive.google.com/drive/folders/1s878-bWk9We2FGi4GNnEaXhiUpnfWrR4?usp=sharing
- La entrega se realiza de forma individual en formato zip y se sube en la carpeta personal de Google Drive.
- Por último y no menos importante, registrar la entrega en el form que recibieron por mail.



CIERRE DE CLASE

Continuaremos en la próxima clase

