

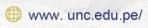


Estructuras de Selección en C#

Programa Aplicada I



f Universidad Nacional de Cajamarca



Ing. Roger M. Sánchez Chávez
Ingeniería de Sistemas
Facultad de Ingeniería
Universidad Nacional de Cajamarca

2023-II

Universidad Nacional de Cajamarca

Contenidos

Teoría

- Introducción
- Operadores de relación
- Operadores lógicos
- if simple
- if doble
- if doblemente enlazada
- Condicional múltiple

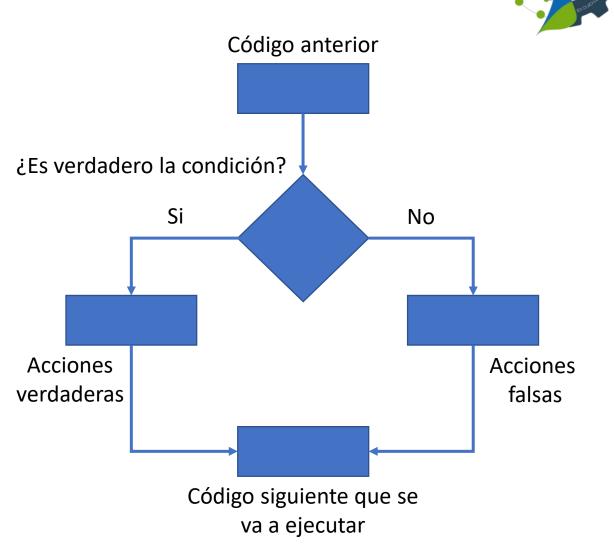


Practica Visual

- RadioButton
- CheckBox
- Ejercicios

Introducción

En la vida real, no todos los casos pueden se resuelven con una secuencia de acciones, un programador se puede enfrentar a situaciones que condicionan su accionar, como por ejemplo: ¿Qué lenguaje de programación debo elegir? ¿Qué gestor de base de datos uso para la aplicación?¿Que tipo de aplicación uso: escritorio o web?



Operadores de relación

Operador	Definición	Ejemplo	
>	Mayor que	double sueldo = 4500; if(sueldo > 4500)	int edad = 23; if (edad > 17)
>=	Mayor o Igual que	double sueldo = 5000; if(sueldo >= 4500)	int edad = 23; if (edad >= 18)
<	Menor que	double precio = 50; if(precio < 20)	double promedio = 17.10; if (promedio > 12.50)
<=	Menor o Igual que	double precio = 50; if(precio <= 19.99)	double promedio = 17.10; if (promedio <= 12.49)
==	Igual	<pre>double categoría = "Bebidas"; if(sueldo == "Bebidas")</pre>	<pre>int cantidad = 20; if (cantidad == 20)</pre>
!=	Diferente o no es igual	string categoría = "Operario"; if (categoría != "Operario")	
?	Condicional	double nota = 20; string condición = nota < 12.5 ? "Desaprobado":"Aprobado";	

Operadores Lógicos

Operador	Definición	Ejemplo
&&	Representa la Y lógica, que evalúa que ambas condiciones sean de tipo true para realizar un determinada acción.	double sueldo = 1000; if (sueldo >= 1000 && sueldo <= 1500)
П	Representa la O lógica, que ejecuta una determinada acción solo si una de las condiciones es de tipo true.	string categoria = "Jefe"; if (categoría == "Jefe" categoria == "Gerente")
!	Representa la negación del resultado de una condición.	string categoria = "Jefe"; if (!(categoría == "Jefe" categoria == "Gerente"))

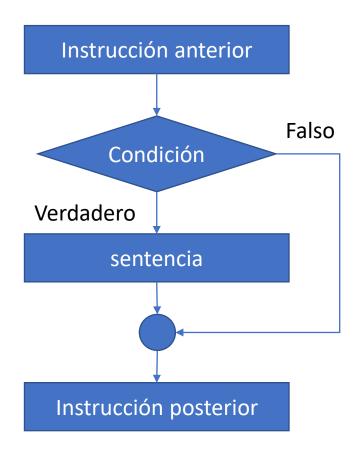
if simple



Es aquella estructura que usa solo una sección de la sentencia condicionada.

```
Formato 1:
if (condición) sentencia;

Formato 2:
if (condición) {
    sentencia1;
    sentencia2;
}
```



if doble



Es aquella estructura que usa ambos sección de la sentencia selectiva if.

```
Formato 1:
                                                            Instrucción anterior
if (condición) sentenciaV; else sentenciaF;
                                                                             Falso
                                                   Verdadero
Formato 2:
                                                                Condición
if (condición) {
     sentenciaV1;
     sentenciaV2;
                                              sentenciaF1
                                                                                sentenciaV1
                                              sentenciaF2
                                                                                 senteniaV2
else
 sentenciaF1;
 sentenciaF2;
                                                            Instrucción posterior
```

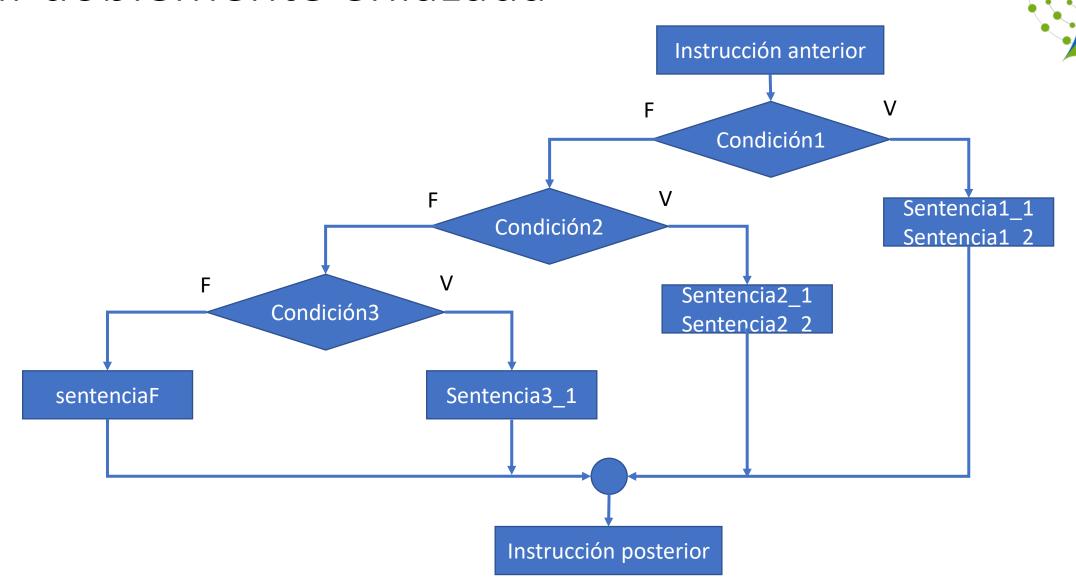
if doblemente enlazada

Se denomina así a la evaluación sucesiva que puede realizarse en una sentencia.

```
formato 1:
if (condicion1)
    sentencia1_1;
else if (condicion2)
    sentencia2_1;
else if (condicion3)
    sentencia3_1;
else
    sentencia_falsa;
```

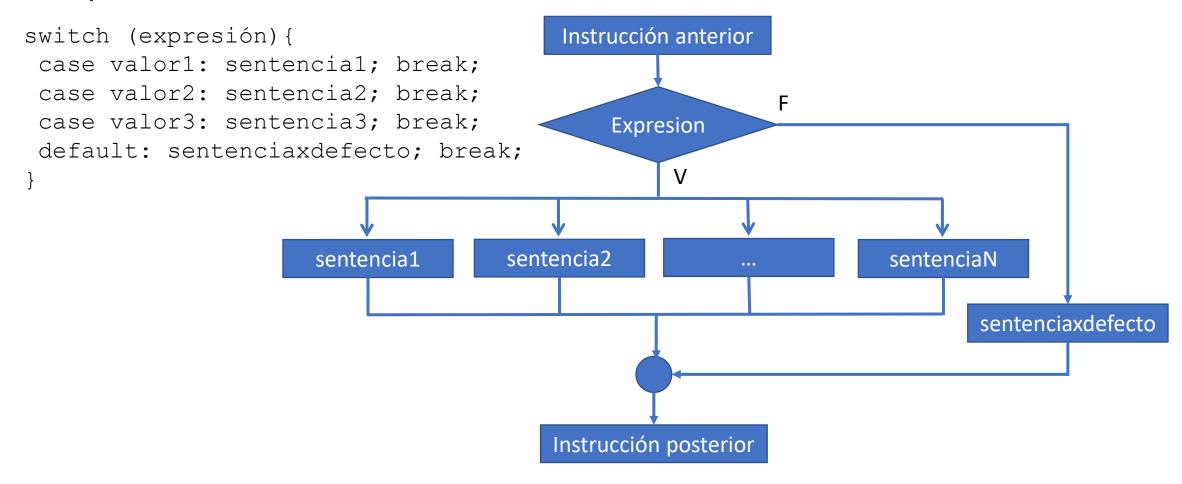
```
Formato 2:
if (condicion1) {
    sentencial 1;
    sentencial 2;
   else if (condicion2) {
    sentencia2 1;
    sentencia2 2;
   else if (condicion3) {
    sentencia3 1;
    sentencia3 2;
   else{
    sentencia falsal;
    sentencia falsa2;
```

if doblemente enlazada



Condicional múltiple

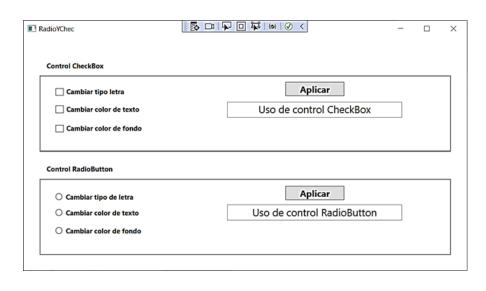
La finalidad de la instrucción es implementar sentencias condicionales por opciones múltiples.

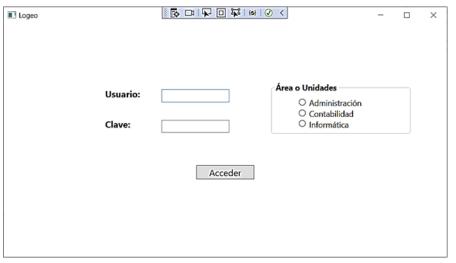


Ejercicio

 Trabajando con CheckBox y RadioButton.

 Elaborando una ventana de acceso







Ejercicios practicos

Implementar una aplicación de escritorio que permita ingresar el nombre del Personal y su Código; así también, elegir el o los tipos de aportaciones e ingresar su sueldo como Ingreso. El sistema mostrará los cálculos de Fonavi, Impuesto a la Renta y/o A.F.P.; de igual manera el Total a pagar.

INFORMACION GENERAL				
Personal:	Codigo:			
Aportaciones: Fonavi (8%) Imp. Renta (5%) A.F.P. (12%)				
Ingreso:	Calcular			
RESULTADOS				
Fonavi:				
Imp. Renta: A.F.P.:	Total a Pagar:			

Ejercicios practicos

• Elaborar un programa que permita ingresar el nombre del cliente y su deuda. La deuda también puede pagarse usando los puntos bonus del cliente, además de aplicarle un descuento. El programa mostrara el total de la nueva deuda, el descuento que obtuvo y el monto pagado por los puntos

bonus. Cada 10 puntos

equivalen a 3 soles.

