

## 4.C. Estructuras de repetición.

✓ Hecho

### 1. Estructuras de repetición.

Nuestros programas ya son capaces de controlar su ejecución teniendo en cuenta determinadas condiciones, pero aún hemos de aprender un conjunto de estructuras que nos permita repetir una **secuencia de instrucciones determinada**. La función de estas estructuras es **repetir la ejecución de una serie de instrucciones teniendo en cuenta una condición**.



A este tipo de estructuras se las denomina **estructuras de repetición**, estructuras **repetitivas**, **bucles** o **estructuras iterativas**. En Java existen cuatro clases de bucles:

- Bucle **for** (repite para)
- Bucle **for/in** (repite para cada)
- Bucle **while** (repite mientras)
- Bucle **do while** (repite hasta)

Los bucles **for** y **for/in** se consideran bucles **controlados por contador**. Por el contrario, los bucles **while** y **do...while** se consideran bucles **controlados por sucesos**.

La utilización de unos bucles u otros para solucionar un problema dependerá en gran medida de las siguientes preguntas:

- ¿Sabemos a priori cuántas veces necesitamos repetir un conjunto de instrucciones?
- ¿Sabemos si hemos de repetir un conjunto de instrucciones si una condición satisface un conjunto de valores?
- ¿Sabemos hasta cuándo debemos estar repitiendo un conjunto de instrucciones?
- ¿Sabemos si hemos de estar repitiendo un conjunto de instrucciones mientras se cumpla una condición?

### Recomendación

Estudia cada tipo de estructura repetitiva, conoce su funcionamiento y podrás llegar a la conclusión de que **algunos de estos bucles son equivalentes entre sí**. Un mismo problema, podrá ser resuelto empleando diferentes tipos de bucles y obtener los mismos resultados.

Estas y otras preguntas tendrán su respuesta en cuanto analicemos cada una de estructuras repetitivas en detalle.

◀ 4.B. Estructuras de selección.

Ir a...

4.D. Estructuras de salto. ▶