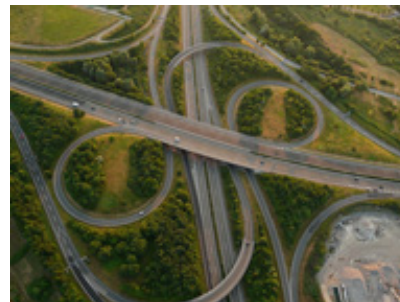


6.- Estructuras de control

En esta sección te mostraremos cómo los programas pueden tomar decisiones, y cómo puedes lograr que un script repita un bloque de instrucciones las veces que quieras.

Cuando te levantas cada día tomas decisiones de alguna clase; muchas veces ni te das cuenta de ello, pero lo estás haciendo. Por ejemplo, imagínate que vas a hacer la compra a un supermercado; desde el momento que entras en el supermercado ya estás tomando decisiones: ¿compro primero la leche o compro la verdura?, ¿ese precio es barato o es caro?, ¿el color de ese tinte es azul claro u oscuro?, ¿tengo suficiente dinero para pagar o no?, ¿me llegan estos kilogramos de patatas o no?, ¿pago en efectivo o tarjeta?, etc.



Es decir, tomamos innumerables decisiones a lo largo del día y la mayor parte de las veces no nos damos ni cuenta de ello.

En las siguientes secciones, verás cómo puedes ejecutar unas u otras instrucciones, dependiendo de ciertas condiciones, y cómo puedes repetir una o varias instrucciones, las veces que te hagan falta.

Citas para pensar

"Imponer condiciones excesivamente duras es dispensar de su cumplimiento."

Anónimo.

En el siguiente **test interactivo** podrás comprobar tus conocimientos sobre operadores, condiciones y bucles en JavaScript:



Créditos de las imágenes

Nudo de autopista

Autoría: Neuwieser.

Licencia: CC BY 2.0.

Test Autoría:

Rafael Veiga Cid.

Licencia: CC BY NC SA 2.0.