

## 4.D. Estructuras de salto.

✓ Hecho

### 1. Estructuras de salto.

#### 1.2. Etiquetas.

Ya lo indicábamos al comienzo del epígrafe dedicado a las estructuras de salto, los saltos incondicionales y en especial, saltos a una etiqueta son **totalmente desaconsejables**. No obstante, **Java permite asociar etiquetas cuando se va a realizar un salto**. De este modo puede conseguirse algo más de legibilidad en el código.



Las estructuras de salto **break** y **continue**, pueden tener asociadas etiquetas. Es a lo que se **llama un break etiquetado o un continue etiquetado**. Pero sólo se recomienda su uso cuando **se hace necesario salir de bucles anidados hacia diferentes niveles**.

¿Y cómo se crea un salto a una etiqueta? En primer lugar, crearemos la etiqueta mediante un **identificador seguido de dos puntos (:)**. A **continuación, se escriben las sentencias Java asociadas a dicha etiqueta encerradas entre llaves**. Por así decirlo, la creación de una etiqueta es como fijar un punto de salto en el programa para poder saltar a él desde otro lugar de dicho programa.

¿Cómo se lleva a cabo el salto? Es sencillo, en el lugar donde vayamos a colocar la sentencia **break** o **continue**, añadiremos detrás el identificador de la etiqueta. Con ello, conseguiremos que el salto se realice a un lugar determinado. **La sintaxis será break <etiqueta>**.

Quizá a aquellos y aquellas que habéis programado en HTML os suene esta herramienta, ya que tiene cierta similitud con las anclas que pueden crearse en el interior de una página web, a las que nos llevará el hipervínculo o link que hayamos asociado.

También para aquellos y aquellas que habéis creado alguna vez archivos por lotes o archivos batch bajo MSDOS es probable que también os resulte familiar el uso de etiquetas, pues la sentencia **GOTO** que se utilizaba en este tipo de archivos, hacía saltar el flujo del programa al lugar donde se ubicaba la etiqueta que se indicara en dicha sentencia.

A continuación, te ofrecemos un ejemplo de declaración y uso de etiquetas en un bucle. Como podrás apreciar, las sentencias asociadas a cada etiqueta están encerradas entre llaves para delimitar así su ámbito de acción.

```

1  /**
2   *
3   * Uso de etiquetas en bucle
4   */
5  public class etiquetas {
6      public static void main(String[] args) {
7
8          for (int i=1; i<3; i++) //Creamos cabecera del bucle
9          {
10             bloque_uno: { //Creamos primera etiqueta
11                 bloque_dos: { //Creamos segunda etiqueta
12                     System.out.println("Iteración: "+i);
13                     if (i==1) break bloque_uno; //Llevamos a cabo el primer salto
14                     if (i==2) break bloque_dos; //Llevamos a cabo el segundo salto
15                 }
16                 System.out.println("después del bloque dos");
17             }
18             System.out.println("después del bloque uno");
19         }
20         System.out.println("Fin del bucle");
21     }

```

#### ◀ 4.C. Estructuras de repetición.

Ir a...

4.E. Actividades propuestas. ▶