



*Nombre del Alumno: **Vania Natali Santizo Morales***

*Nombre del tema: **Trabajo Plataforma 2***

*Parcial: **1ª Parcial***

*Nombre de la Materia: **Fundamentos Y Lógica De Programación***

*Nombre del profesor: **Andrés Alejandro Reyes Molina***

*Nombre de la Licenciatura: **Ingeniería en Sistemas Computacionales***

*Cuatrimestre: **3º***

Estructuras de:

1. Decisión Anidadas (en escalera)

Las estructuras de decisión anidadas permiten tomar decisiones múltiples y complejas en función de varias condiciones. Se organizan de manera jerárquica, donde cada condición se evalúa solo si la anterior resulta falsa. Pueden expresarse utilizando "if", "else if" y "else".

2. Mientras ("while")

El bucle "while" se utiliza para repetir un bloque de código mientras una condición sea verdadera. Antes de cada iteración, se verifica la condición, y si es cierta, el bloque de código se ejecuta. Si la condición se vuelve falsa, el bucle se detiene.

3. Hacer-mientras ("do-while")

A diferencia de "while", el bucle "do-while" garantiza que el bloque de código se ejecutará al menos una vez, ya que primero se realiza la ejecución y luego se evalúa la condición. Si la condición es verdadera, el bucle continuará ejecutándose.

4. Repetir ("repeat")

La estructura "repeat" es una variante del bucle "while" que ejecuta un bloque de código repetidamente hasta que se cumpla una condición específica. A diferencia de "do-while", aquí la condición se evalúa al final de cada iteración.

5. Desde para ("for")

El bucle "for" es ideal para iterar sobre una secuencia de valores definidos. Se compone de una inicialización, una condición de terminación y una expresión de incremento o decremento. Se ejecuta mientras se cumpla la condición y permite recorrer elementos en una lista o repetir una acción un número específico de veces.

6. Sentencias de salto interrumpir (break) y continuar (continue)

La sentencia "break" se utiliza para interrumpir la ejecución de un bucle (for, while, do-while) antes de que se cumpla su condición de terminación. Por otro lado, "continue" omite el resto del código en la iteración actual y salta a la siguiente iteración del bucle.