



aprenderaprogramar.com

Estructuras de decisión, secuencial y de repetición en programación. Esquema algorítmico. (CU00141A)

Sección: Cursos

Categoría: Curso Bases de la programación Nivel I

Fecha revisión: 2024

Autor: Mario R. Rancel

Resumen: Entrega nº 40 del Curso Bases de la programación Nivel I

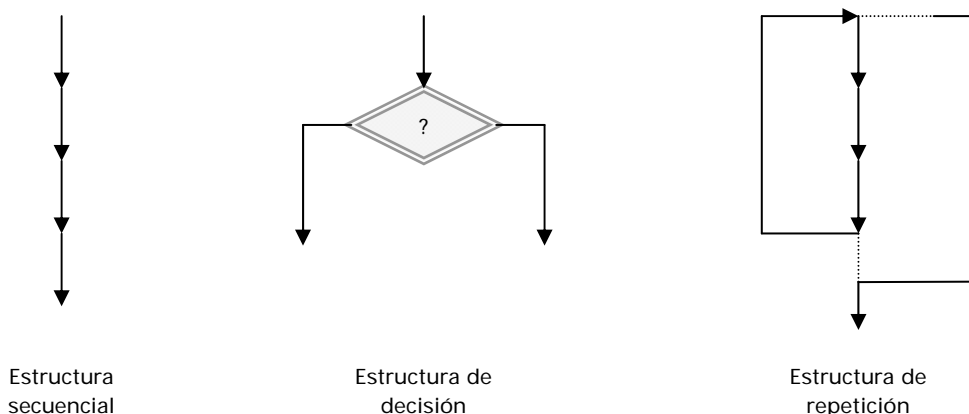
24

ESTRUCTURAS DE DECISIÓN, SECUENCIAL Y DE REPETICIÓN EN PROGRAMACIÓN

Un programador se enfrenta al desarrollo de un programa con recursos y experiencia. Vamos a tratar de abordar los distintos recursos disponibles en base a una terminología. En el diseño de un algoritmo no es en absoluto trascendente saber si lo que necesitamos es una estructura o una herramienta, pero sí será decisivo que conozcamos el recurso necesario, llámese como se llame.



Llamaremos estructura a una instrucción o conjunto de instrucciones que controlan el flujo del programa para que éste sea secuencial, alternativo o repetitivo. De ahí la denominación de estructura secuencial, estructura de decisión o estructura de repetición, que gráficamente podemos asociar a:



La potencia de los ordenadores se apoya, como es evidente, en la velocidad, pero también y de forma decisiva en las capacidades para decidir y repetir. En general, a una estructura de repetición se le conoce por “bucle” y así se puede decir “estamos en el bucle 7” ó “estamos en la iteración 7” en alusión a que se trata de la séptima repetición de un proceso.

Iremos estudiando poco a poco cómo se materializan estas formas de estructurar un algoritmo o programa y haciendo ejercicios de aplicación.

Próxima entrega: CU00142A

Acceso al curso completo en [aprenderaprogramar.com](http://www.aprenderaprogramar.com) -- > Cursos, o en la dirección siguiente:
http://www.aprenderaprogramar.com/index.php?option=com_content&view=category&id=28&Itemid=59