

Instituto nacional de educación diversificada

“ined”

Santa cruz naranjo santa rosa

Catedra: computación

Catedrática: Gustavo Blanco

Ciclo escolar: 2025

Tema: sentencias

Alumno: Brayan Eduardo perez corado

Carrera: bachillerato en computación

Grado: 4to

24 de noviembre de 2025

Sentencia if then

La sentencia

if-then es una estructura de control de flujo en programación que ejecuta un bloque de código solo si una condición es verdadera. La versión extendida, if-then-else, ejecuta un bloque de código si la condición es verdadera, y otro bloque diferente si es falsa. Estas sentencias se usan para tomar decisiones en un programa basándose en criterios específicos, y pueden anidarse o combinarse con otras condiciones para crear lógica más compleja

Sentencia si entonces

Una sentencia "si entonces" es una

Estructura de control en programación y lógica que ejecuta un bloque de código o toma una acción solo si una condición específica es verdadera. Es una herramienta fundamental para la toma de decisiones dentro de un programa, y se puede expandir con un "si no" para ejecutar un código diferente en caso de que la condición sea falsa.

Sentencia FOR

La sentencia

FOR es una estructura de control de bucle que se utiliza para ejecutar repetidamente un bloque de código. En lenguajes como C++, Java y Python, se usa para iterar un número determinado de veces o sobre una colección de elementos. En bases de datos SQL, se emplea para iterar sobre las filas de un cursor (conjunto de resultados de una consulta).

Sentencia para

La sentencia [Para](#) en PSeInt es una estructura de control repetitiva que ejecuta un bloque de código un número determinado de veces, utilizando una variable contadora. Su sintaxis básica es Para <variable> <- <inicial> Hasta <final> Hacer ... FinPara. También permite especificar un paso diferente de uno con la opción Con Paso <valor>.

Sentencia SELECT-CASE-SWITCH

Las sentencias

SELECT-CASE-SWITCH son estructuras de control de programación que ejecutan diferentes bloques de código en función del valor de una variable o expresión. Son alternativas a múltiples declaraciones if-else anidadas, ofreciendo una sintaxis más legible y organizada para la selección múltiple. Aunque "Select Case" se usa en lenguajes como Visual Basic y "Switch" es más común en otros como C++, Java o JavaScript, ambos cumplen la misma función básica.

Sentencia según

La sentencia Según en PSeInt es una estructura de control que permite ejecutar diferentes bloques de código según el valor de una variable o expresión. Es una forma de hacer una selección múltiple, similar a un [switch/case](#) en otros lenguajes, y se usa cuando hay más de dos opciones posibles. Se compone de la palabra clave "Según", la variable a evaluar, "Hacer" y varios casos con "De otro modo" como opción para los valores no especificados.

Sentencia Do-WHILE

La sentencia

do-while es una estructura de bucle en programación que ejecuta un bloque de código al menos una vez antes de comprobar una condición. Esto la diferencia de otras sentencias de bucle como while, donde la condición se evalúa antes de ejecutar el código por primera vez. Si la condición es verdadera después de la ejecución, el bucle se repite; si es falsa, termina.

Sentencia repetir

La sentencia

Repetir en PSeInt es una estructura de control que ejecuta un bloque de código **al menos una vez** antes de verificar una condición. Su estructura básica es Repetir, las acciones a ejecutar, y luego Hasta Que seguido de la condición de terminación. Es útil cuando se necesita garantizar la ejecución de una acción inicial, independientemente de si la condición se cumple o no de inmediato.

Sentencia while

La sentencia

while es una estructura de control de bucle que ejecuta repetidamente un bloque de código mientras una condición especificada sea verdadera. La condición se evalúa antes de cada ejecución del bloque; si la condición es falsa desde el principio, el bloque de código nunca se ejecuta. Es útil cuando el número de iteraciones no se conoce de antemano.

Sentencia mientras

La sentencia

mientras en PSeInt crea un ciclo que ejecuta un bloque de código mientras una condición lógica sea verdadera. Su sintaxis es: mientras <condición> hacer <instrucciones> fin mientras. La condición se evalúa antes de cada iteración y, si es falsa desde el principio, el bloque de instrucciones nunca se ejecutará.