



EBook Gratis

APRENDIZAJE

loops

Free unaffiliated eBook created from
Stack Overflow contributors.

#loops

Tabla de contenido

Acerca de.....	1
Capítulo 1: Empezando con loops.....	2
Observaciones.....	2
Examples.....	2
Tipos de bucles.....	2
Bucles de condición.....	2
Para bucles.....	2
Mientras bucles.....	2
Variantes.....	2
Bucles de colección.....	2
Bucles foreach.....	3
Goto Loops.....	3
Bucles recursivos.....	3
Capítulo 2: Para bucles.....	4
Sintaxis.....	4
Examples.....	4
General para bucle.....	4
Creditos.....	5

Acerca de

You can share this PDF with anyone you feel could benefit from it, downloaded the latest version from: [loops](#)

It is an unofficial and free loops ebook created for educational purposes. All the content is extracted from [Stack Overflow Documentation](#), which is written by many hardworking individuals at Stack Overflow. It is neither affiliated with Stack Overflow nor official loops.

The content is released under Creative Commons BY-SA, and the list of contributors to each chapter are provided in the credits section at the end of this book. Images may be copyright of their respective owners unless otherwise specified. All trademarks and registered trademarks are the property of their respective company owners.

Use the content presented in this book at your own risk; it is not guaranteed to be correct nor accurate, please send your feedback and corrections to info@zzzprojects.com

Capítulo 1: Empezando con loops

Observaciones

Esta sección proporciona una descripción general de qué es un bucle y por qué un desarrollador puede querer usarlo.

También debe mencionar cualquier tema grande dentro de los bucles, y vincular a los temas relacionados. Como la Documentación para bucles es nueva, es posible que deba crear versiones iniciales de esos temas relacionados.

Examples

Tipos de bucles

Un bucle es una estructura de flujo de control para ejecutar de manera definitiva o indefinida un conjunto de instrucciones escritas solo una vez en el código, hasta que se cumple una determinada condición o se termina el proceso.

Bucles de condición

Estos bucles se repiten en función del estado de sus condiciones.

Para bucles

Por lo general, los bucles se ejecutan en una variable como el sujeto de iteración. Por ejemplo, para los bucles se puede ejecutar en un entero para limitar el número de veces que se debe ejecutar el bucle, o en una matriz para iterar sobre él.

Mientras bucles

While loops es el tipo más básico de bucle de condición que se sigue ejecutando hasta que se cambia su condición (o hasta que se ejecuta una instrucción `break`).

Variantes

Una variante de `while` bucles es el `do... while` bucle. Es lo mismo que `while` bucles, excepto que el contenido del bucle se ejecuta una vez antes de verificar la condición.

Otra variante es la de `until / do... until` bucles, que hacen lo mismo que sus homólogos en `while` excepto que comprueban la condición de manera opuesta, `while` bucles se ejecutan hasta que la condición es falsa, y `until` bucles se ejecutan hasta que la condición es verdad.

Bucles de colección

Estos bucles se repiten iterando sobre colecciones, como matrices o iterables.

Bucles foreach

Un bucle `forEach` ejecuta en una colección ejecutando el código una vez por elemento en la colección, dando el valor y / o la clave del elemento como parámetro.

Goto Loops

`goto` bucles `goto` son un conjunto de sentencias entre una etiqueta y una sentencia `goto`.

Bucles recursivos

En la programación funcional, los bucles recursivos se pueden usar para ejecutar una función recursivamente hasta que se cumpla una condición. Esta es una causa común de errores de desbordamiento de pila.

Lea Empezando con loops en línea: <https://riptutorial.com/es/loops/topic/5080/empezando-con-loops>

Capítulo 2: Para bucles

Sintaxis

- para (init; condición; incremento) {código_contenido (); } // sintaxis general
- para (int i = 0; i < numberRuns; ++ i) {actions_with (i); } // ejecuta una acción para un número de veces de ejecución
- para (int i = 0; i < sizeof (array); ++ i) {actions_with (array [i]); } // iteración sobre una matriz

Examples

General para bucle

La mayoría de los lenguajes de programación soportan la estructura de control `for loop`.

Generalmente se implementa de esta manera:

```
for(init; condition; increment){
    content_code();
}
```

El pseudocódigo anterior es idéntico al pseudocódigo siguiente:

```
init;
start_loop:
if(condition){
    content_code();
    increment;
    goto start_loop;
}
```

Esto muestra que:

- `init` se ejecuta antes del bucle, se usa para inicializar cosas para ejecutar ese bucle
 - En algunos lenguajes de programación como Java, las variables se pueden *declarar* en `init`, y el alcance de las variables declaradas se limitará a ese bucle.
- `condition` es una condición para determinar cuándo se puede ejecutar el bucle. Si esto se evalúa como `false`, el bucle dejará de ejecutarse.
- `increment` suele ser una declaración utilizada para manipular los parámetros utilizados en la `condition`, de modo que cuando el `increment` se ejecuta un cierto número de veces, la `condition` vuelve `false` y el bucle se rompe.
- `content_code()` es el código central que se ejecutará dentro del bucle.

Lea Para bucles en línea: <https://riptutorial.com/es/loops/topic/6135/para-bucles>

Creditos

S. No	Capítulos	Contributors
1	Empezando con loops	Community , SOFe
2	Para bucles	SOFe