

JavaScript desde cero

Módulo 2

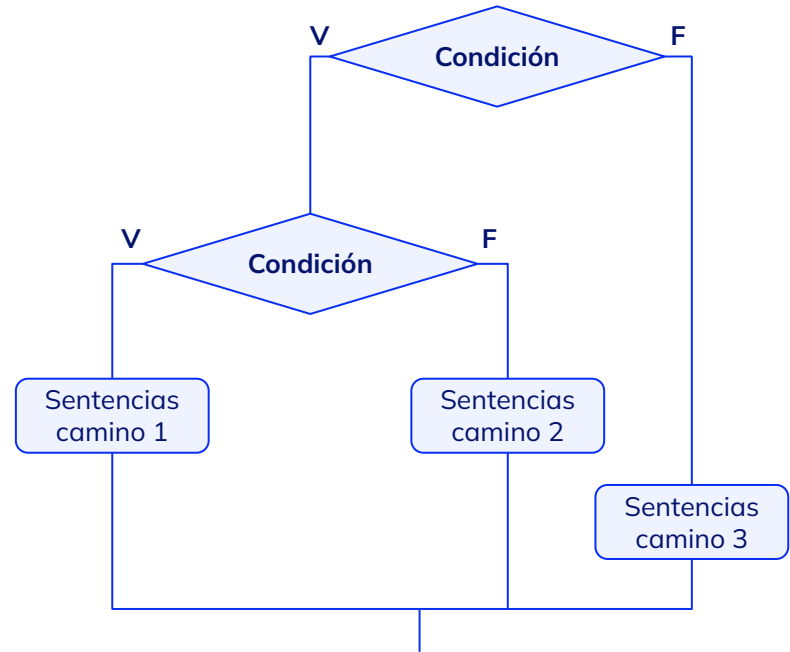
Anidamiento

Anidamiento de condicionales

Un condicional **if** se puede escribir dentro del **bloque de otro if** (en su camino principal o en el alternativo) para generar múltiples caminos de ejecución.

Mediante este anidamiento de condicionales, el código comenzará a "ramificarse".

Veamos un algoritmo genérico:



Pseudocódigo de anidamiento

En este otro ejemplo de pseudocódigo, encontramos la utilización de condicionales anidados.



```
// Solicitar la edad del usuario
Si Edad es mayor o igual a 20 entonces
  "Solicitar ahora el nombre del usuario"
  Si nombre es igual a Pedro entonces
    "Mostrar un mensaje de Saludo utilizando su nombre"
  Sino
    "Mostrar el mensaje: 'Ud tiene más de 20 años, pero no eres Pedro'"
  Fin
Sino
  "Mostrar en una alerta 'Eres menor de 20 años'"
Fin
```



Código de anidamiento

Veamos a continuación, cómo convertimos el pseudocódigo de la diapositiva anterior, en una sentencia 100% funcional en JavaScript.

```
// Solicitar la edad del usuario

let edad = prompt("Ingresa tu edad:")

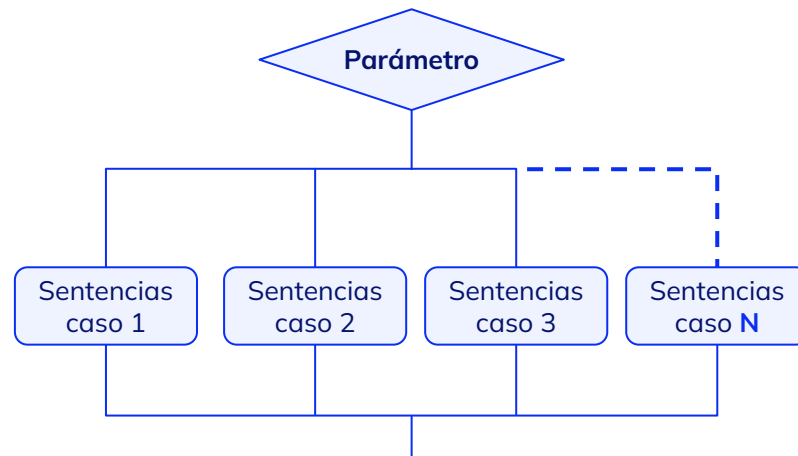
if (edad >= 20) {
  let nombre = prompt("Ingresa tu nombre:")
  if (nombre === "Pedro") {
    console.log("Hola", nombre)
  } else {
    console.warn("Tienes más de 20 años, pero no eres Pedro")
  }
} else {
  console.error("Eres menor de 20 años.")
}
```

Condicional múltiple

La cláusula *switch*

La cláusula **switch**, en JavaScript, es una estructura de control que permite **evaluar una expresión y comparar su valor con múltiples casos posibles**.

Cuando se encuentra un caso que coincide con el valor de la expresión, se ejecuta el bloque de código correspondiente a ese caso.



Sintaxis

La sintaxis de un **switch** es similar a la siguiente:



```
switch (condicion) {  
  case 1:  
    // código a ejecutar  
    break;  
  case 2:  
    // código a ejecutar  
    break;  
  case 3:  
    // código a ejecutar  
    break;  
}
```


Si ninguno de los casos coincide, se puede proporcionar un **caso *default* (por defecto)**, que **se ejecutará si no hay coincidencias**. Veamos el siguiente ejemplo:

```
let dia = 3;
let nombreDelDia = '';

switch (dia) {
  case 1:
    nombreDelDia = 'Lunes';
    break;
  case 2:
    nombreDelDia = 'Martes';
    break;
```

```
case 3:
  nombreDelDia = 'Miércoles';
  break;
case 4:
  nombreDelDia = 'Jueves';
  break;
case 5:
  nombreDelDia = 'Viernes';
  break;
default:
  nombreDelDia = 'Día no válido';
}

console.log('Hoy es:', nombreDelDia);
```

Ejemplos de parámetros para un *switch - case*:

- El estado civil de una persona (*soltero, divorciado, viudo, casado*).
- El sexo de una persona (*M, F*).
- El resultado de un partido (*victoria, empate, derrota*).
- Los colores del arcoíris (*rojo, azul, violeta, y otros*).
- Puntos ganados en un partido (*3, 1 ó 0*).
- Grupos sanguíneos.
- Provincias de Argentina.



Revisión

- Repasar el concepto de **estructura de control de flujo**.
- Generar diferentes opciones de **pseudocódigo** para trabajar con **anidamiento**.
- Combinar los diferentes tipos de operadores **lógicos y relacionales**.
- Repasar el concepto de **Condicional Múltiple** o **switch**.
- **switch** se implementará luego de que, en el curso, se estudie con más profundidad el objeto **Fecha**.



**¡Sigamos
trabajando!**