

Un pilar es el manejo de las estructuras de datos con las estructuras o las instrucciones también son estructuras de repetición y control, estructuras de repetición y control como vimos en el, vimos al switch, hay sentencias que nos permiten escribir un objeto que tiene datos dentro, muchos datos inclusive y hacer algo una vez por cada uno de los datos, uno es el concepto básico de una estructura de repetición y control, repetición porque vamos a repetir una operación N veces uno lo vamos a determinar nosotros sobre la base de un número fijo o un número variable como podría ser el tamaño, la longitud de un arreglo, la cantidad de datos que contiene, una vez que estamos leyendo se llama hacer a cada uno de los veces que hacemos algo por cada elemento, por ejemplo, es el array bueno, ahí vamos a hacer la estructura de control, nuestro algoritmo, hacemos algo, dentro vamos algo, una operación, mostramos algo por pantalla, en fin, pueden ser muchas cosas, comenzamos con la raíz de todo esto y es el bucle, algo hacemos porque lo es, es el bucle fin. La manera de declarar un bucle for es lo siguiente, lo pedimos reservada for y luego entre paréntesis vamos a definir el contador, en este caso lo vamos a inicializar en una variable que se llama Y podría llamarse de cualquier otro modo, por convención le ponemos Y va a comenzar en cero, luego vamos la condición, la condición es aquella que debe cumplirse para que las instrucciones dentro del ámbito del bucle for se sigan ejecutando, ahora lo veremos con más claridad, pongamos que nuestro Y sea menor a 10 y a continuación indicamos el acumulador, el incremento digamos, el incremento de nuestro contador, así como luego hacemos algo mientras el bucle está corriendo, ok, vamos a explicar este primero vamos a indicar qué es lo que debe hacer nuestro bucle, así vamos a escribir, por ejemplo, vamos a hacerlo como bucle fin que nos está enseñando los estilos que nos permiten escribir texto con variables para no tener que estar como a más, vamos así a comenzar esto es la herencia o la palabra, la corchete del bucle, número y así vamos a indicar el nombre de una variable, así es la variable que debe cambiar varias veces se va ejecutando el bucle, la variable Y, el contador, ok, entonces así vamos a indicar Y, así va a crecer así bien, se va a ejecutar nuestro bucle for, se inicializan nuestro contador y así ya se refiere a crecer, ahora nuestro programa va así y preguntará si Y es menor que 10, en efecto Y vale 0, por lo tanto, se ejecutará esta línea, así esta es la formación número, bueno y así dirá 0, ok, porque Y comienza en cero, si queremos que diga 1 es un tamaño como poner Y más 1, bien, luego creamos esta última línea, se actualiza el valor de Y, decir que Y digamos, decir Y = + es lo mismo que decir que Y es igual a Y + 1, bien, es exactamente igual pero la verdad es que es mucho más corto y preferible escribir Y = +, Y = + recuerden es lo mismo que decir Y es igual a Y+1, por lo tanto Y ahora vale 1, se ejecuta nuevamente la pregunta, la condición, Y es menor que 10, bueno, si porque ahora vale 1 vale 0 y ahora vale 1, por lo tanto se ejecuta de esta línea, vuelve a mostrar 1 así que ahora valdrá 2, se volverá a preguntar si Y es menor que 10, en efecto porque ahora vale 2, en fin, y así es como se repite este bucle, por eso se llaman las estructuras de repetición y control pueden llamarse bucles, bien, porque porque se repiten en bucle mientras una condición se cumple o hasta que una condición deje de cumplirse, si guardamos este archivo vamos a ver así el resultado, primero parados, segunda, tercera cuarta, quinta, sexta, muy bien, y esto podría ser de número a mayor, bueno pues sí, así podría ser igual a 10 y así podríamos