

Estructuras de Control de Flujo

Flujo Alternativo **Condicional**

```
if ( Condición ) {
  Sentencias Si Condición es Cierta ;
}
```

```
if ( Condición ) Sentencia única Si Condición es Cierta ;
```

```
if ( Condición ) {
  Sentencias Si Condición es Cierta ;
} else {
  Sentencias Si Condición es Falsa ;
}
```

Flujo Alternativo **Evaluativo**

```
switch ( Expresión ) {
  case Valor1:
    Sentencias si Expresión = Valor1 ;
    break ;
  case Valor2:
    Sentencias si Expresión = Valor2 ;
  case Valor3:
    Sentencias si Expresión = Valor2 ó Valor3 ;
    break ;
  default: // (Opcional)
    Sentencias si Ninguno Anterior ;
}
```

Bucles de Repetición **Conocida**

```
for ( Inicialización ; Condición ; Actualización ) {
  Sentencias mientras Condición sea Cierta;
} // En cada iteración se ejecuta la Actualización.
```

```
for ( var Elemento in Array ) {
  Sentencias;
} // Una iteración para cada Elemento del Array.
```

```
Bucle for o while {
  break; // Interrumpe el bucle y continua
} // en la línea siguiente al bucle.
```

Bucles de Repetición **Desconocida**

```
while ( Condición ) {
  Sentencias mientras Condición sea Cierta ;
} // No es seguro que itere alguna vez.
```

```
do { // Al menos itera una vez.
  Sentencias se repiten mientras Condición ;
} while ( Condición )
```

```
Bucle for o while {
  continue; // Finaliza la iteración actual y continua
} // en la siguiente iteración del bucle.
```

Referencias Abreviadas

```
with ( Objeto ) {
  Propiedad = Valor // Idéntico a Objeto.Propiedad = Valor
  with ( subObjeto ) {
    Propiedad = Valor // Idéntico a Objeto.SubObjeto.Propiedad = Valor
  }
} // Sólo ahorra escritura de código, funcionalmente es irrelevante.
```

Nota: Una vez que se ha entrado en un bloque **with** no es posible cambiar el objeto. Por tanto, no se puede utilizar una única instrucción **with** para varios objetos.