

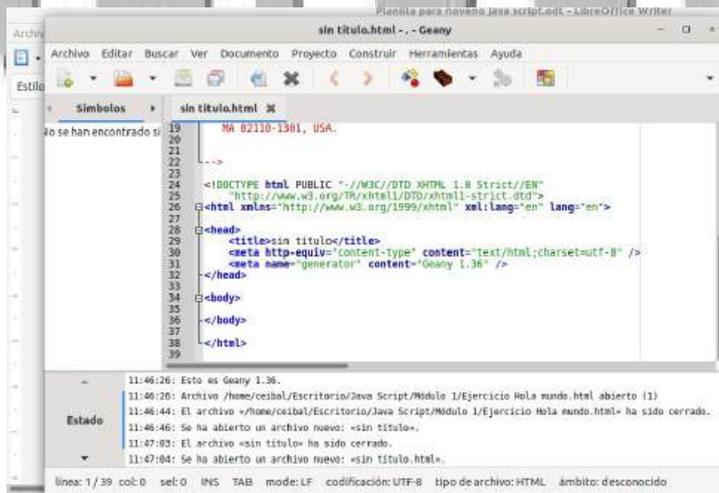
Java Script

Operadores de comparación y sentencias if - else

Objetivo: Uso de estructura de control “Si - Sino” y operadores de comparación.

Requisitos

- a) Tener un navegador.
- b) Tener instalado un editor de texto, ejemplo “Geany”.



Paso 1

Primero que nada vamos a ver los operadores de comparación:

<i>Operadores de Comparación</i>		
==	igual	a == b
!=	distinto	a != b
>	mayor que	a > b
<	menor que	a < b
>=	mayor o igual que	a >= b
<=	menor o igual que	a <= b
===	estrictamente igual	a === b
!==	estrictamente distinto	a !== b

Paso 2

Ahora mostraremos un ejemplo de la estructura:

```
if (condición) {  
    .....  
} else  
{  
    .....  
}
```

Como se puede ver si la condición se cumple realizará lo que pidamos en los primeros puntos y en caso contrario lo pedido en los segundos puntos (Luego de “else”).

Se evalúa una condición, si se cumple se ejecuta un código y sino se ejecuta otro

Sintaxis:

```
if (condición) {  
    .....  
} else  
{  
    .....  
}
```

Ejemplo: Se pregunta un precio, si es mayor que 100 decimos que es muy caro, en caso contrario decimos que es buen precio.

```
var precio = prompt (" ¿Cuánto vale eso ?");  
if (precio > 100) {  
    alert ("Es muy caro");  
} else  
{  
    alert ("Que buen precio")  
}
```

```
graph TD  
    Inicio([Inicio]) --> Pedir[Pedir precio]  
    Pedir --> Decidir{Precio > 100}  
    Decidir -- si --> Caro[Es muy caro]  
    Decidir -- no --> Bueno[Buen precio]  
    Caro --> Fin([Fin])  
    Bueno --> Fin
```

En la imagen anterior podemos ver un ejemplo con su diagrama de flujo.

Paso 3

A continuación vamos a programar el ejercicio anterior usando el editor de texto "Geany".

```
Estructura de control si.html 3x  
2  
3 <!DOCTYPE html>  
4  
5  
6 <head>  
7 <title></title>  
8 </head>  
9  
10 <body>  
11  
12 <script type="text/javascript">  
13  
14  
15 var precio = prompt("Ingrese un precio");  
16 if (precio > 100){  
17     alert ("El precio es caro");  
18 }  
19 else{  
20     alert ("Es un buen precio");  
21 }  
22 </script>  
23 </body>  
24 </html>  
25  
26  
27  
28
```

Conceptos importantes

Una **variable** se la define como un espacio reservado de memoria que puede cambiar de contenido a lo largo de la ejecución de un programa.

Para crearla y pedir un valor para la variable se utiliza la sentencia **var** precio = prompt ("Ingrese un precio");

La sentencia **prompt** permite pedir un valor para la variable.
var lado = prompt ("Ingrese la distancia del lado ");

El comando **alert** permite mostrar el mensaje.

La estructura de control **if – else** permite mostrar dos posibles resultados a partir de cumplirse o no la condición indicada.