

Bucle

En general, la estructura de un bucle es de la forma

```
for(Contador; Condición; Paso){  
  Sentencias;  
}
```

En la primera línea, se define típicamente un entero que sirve de contador, y que mientras que no cumpla la Condición, se ejecutarán las Sentencias y al final de estas el Paso.

Un ejemplo es:

```
for(int i=0; i<N0; i++){  
  x[i]=0.0;  
}
```

- En la primera línea, se define un entero *i* que sirve de contador, y que mientras que no sea menor que *N0* se ejecutarán las órdenes de abajo. La sentencia *i++* tiene idéntico significado que *i=i+1* (le añade 1 al contador), y al estar en la tercera posición cuando llegamos al cierre de paréntesis se ejecuta.
- En la segunda, indicamos que al elemento *i*-ésimo de la variable *x* se le asigna el número 0.0.