

# Cykly

**If** = odmínky zapisujeme pomocí klíčového slova **if**, za kterým následuje logický výraz. Pokud je výraz pravdivý, provede se následující příkaz. Pokud ne, následující příkaz se přeskočí a pokračuje se až pod ním

**else** = vykoná následující příkaz nebo blok příkazů v případě, že se podmínka neprovede.

**do**

**while** = po **while** následuje podmínka v kulatých závorkách a blok, který chceme opakovat. Kód umístěný v tomto bloku se provádí tak dlouho, dokud je splněna podmínka.

**For** = za **for** skrývá se trojice příkazů oddělených středníkem, můžeme hromadně nadeklarovat více proměnných **switch** = přepínač, muzeme prepínat mezi nekolika větvemi programu. Dále umožňuje nám zjednodušit zápis více podmínek pod sebou **case default** = slouží k tomu, aby bylo možné stávající rozhraní obohatit o obecné implementace bez nutnosti měnit implementující třídy, ale zbaví nás ve většině případů zmíněného omezení tvořit hierarchii základních tříd. Místo základních tříd může totiž implementace obsahovat již samo rozhraní v default metodách. **break** = ukončí vykonávání cyklu a program bude pokračovat za uzavírací závorkou jeho bloku **continue** = cyklus přejde ihned do další iterace **return** = vrací nějakou hodnotu, do příkazu **return** je vždy metoda okamžitě ukončena

From:

<http://wiki.gml.cz/> - GMLWiki

Permanent link:

<http://wiki.gml.cz/objprg:jazykjava:cykly?rev=1429616384>

Last update: **21. 04. 2015, 13.39**

