

# Оператори управління. Оператори вибору

У лекції розглядаються оператори управління: оператори вибору, оператори повторення, оператори передачі управління (переходу). Розглядаються синтаксичні правила, приклади використання.

**Мета:** Дати базові знання з використання операторів управління.

# Типи операторів управління

## Оператори вибору:

*if*

*if / else*

*switch*

## Оператори повторення:

*while*

*do / while*

*for*

## Оператори передачі управління (переходу):

*break*

*continue*

*return*

*goto*

## *if (якщо)*

# **Оператор з єдиним вибором або умовний оператор з єдиним вибором**

Оператор з єдиним вибором виконує зазначену дію, якщо умова є істиною і пропускає ( не виконує) цю дію в іншому випадку.

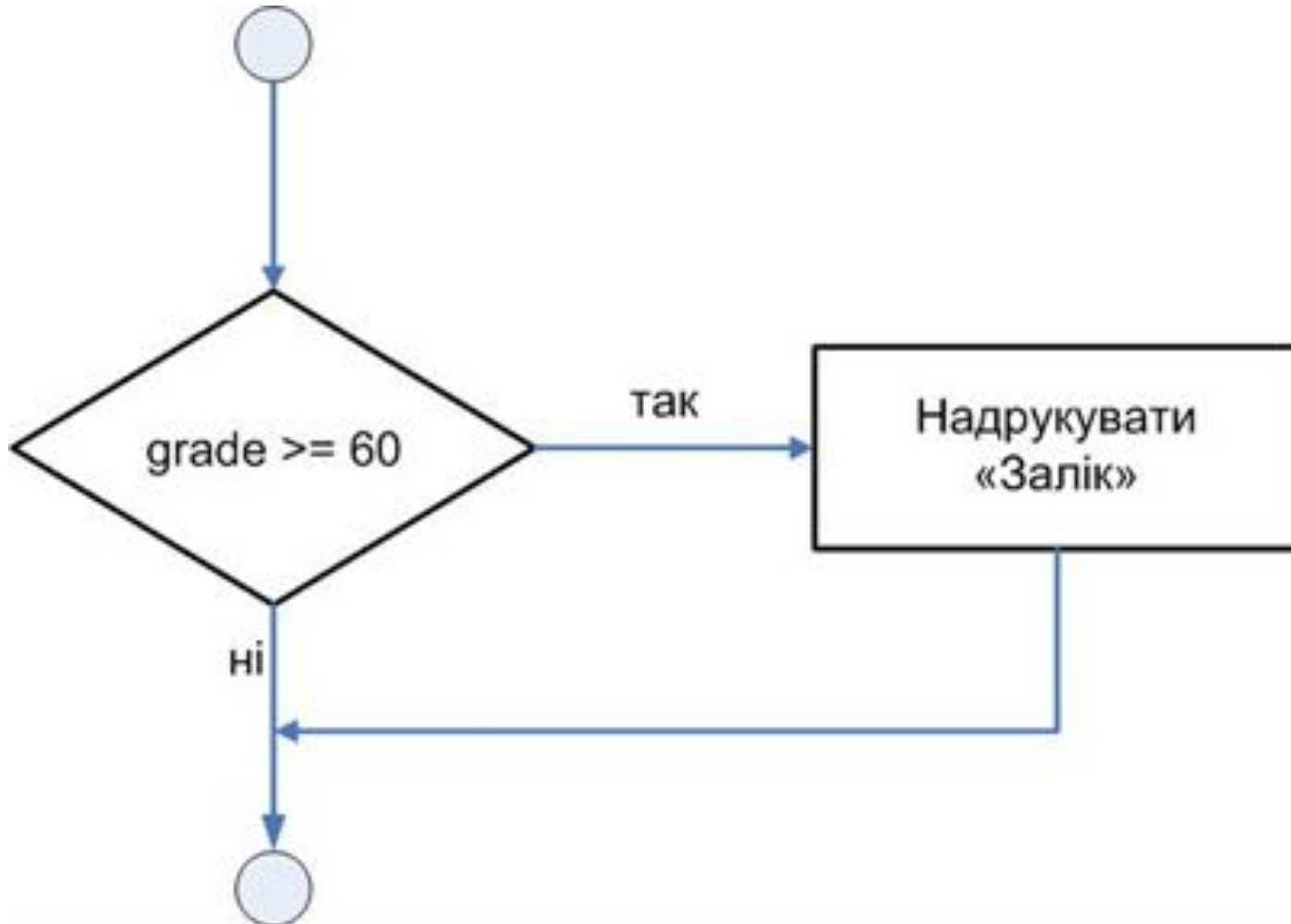
# Синтаксис оператора if

if (умовний вираз)  
оператор;

```
if (умовний вираз)
{
    оператор1;
    оператор2;
    ...
}
```

# Блок-схема оператора з єдиним вибором

ЯКЩО оцінка студента більше чи дорівнює 60 балів  
Надрукувати "Залік"



# Запис оператора мовою C++

```
int grade;
```

```
...
```

```
if (grade >= 60 )
```

```
cout<<"Залік";
```

```
...
```

## *if/else (якщо/інакше)*

**Оператор з подвійним вибором  
або умовний оператор з  
подвійним вибором**

Оператор з подвійним вибором виконує одну дію, якщо умова є істиною і виконує іншу дію в іншому випадку. Оператор здійснює вибір між двома різними діями.

# Синтаксис оператора if/else

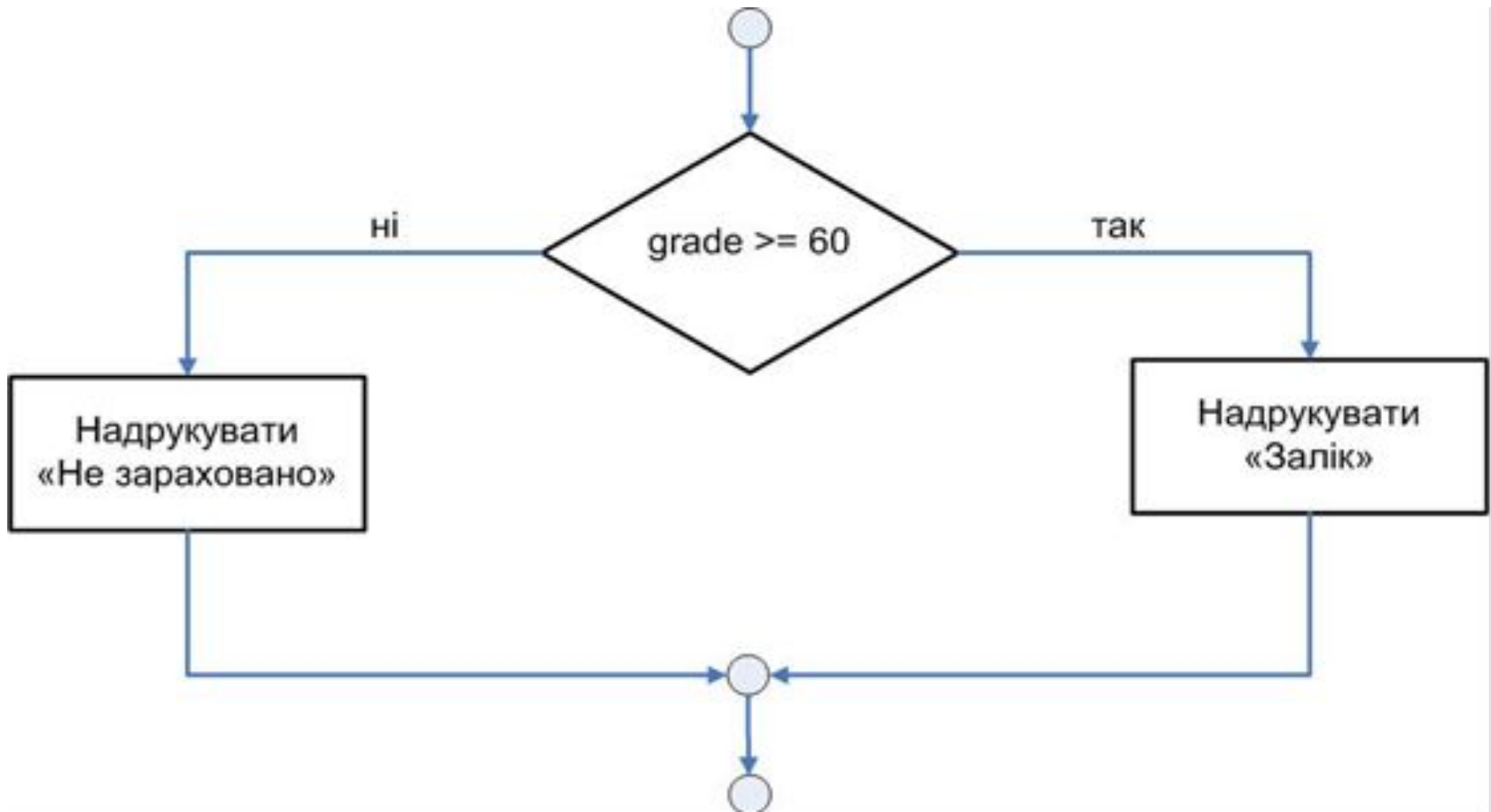
```
if (умовний вираз)  
оператор1;  
else  
оператор2;
```

```
if (умовний вираз)  
{ оператор1;  
  оператор2;  
}  
else  
{ оператор3;  
  оператор4;  
}
```



# Блок-схема оператора з подвійним вибором

ЯКЩО оцінка студента більше чи дорівнює 60 балів  
Надрукувати «Залік» ІНАКШЕ Надрукувати «Не зараховано»



# Запис оператора мовою C++

```
int grade;
```

```
...
```

```
if ( grade >= 60 )
```

```
cout << "Залік";
```

```
else
```

```
cout << "Не зараховано";
```

```
...
```

# ***Умовний оператор ?***

Умовний оператор (?:) є близьким до оператора if/else. Це тернарний оператор, який має три операнди. Перший операнд є умовою, другий операнд дорівнює значенню виразу у випадку, якщо умова істинна, а третій операнд дорівнює значенню виразу, якщо умова помилкова.

# Синтаксис оператору ?

Умова ? Вираз1 : Вираз2;

# Приклад використання оператора ?

ЯКЩО оцінка студента більше чи дорівнює 60 балів  
Надрукувати «Залік» ІНАКШЕ Надрукувати «Не зараховано»

```
int grade;
```

```
...
```

```
grade>=60? cout <<"Залік" : cout <<"Не зараховано" ;
```


або

```
cout <<(grade>=60? "Залік" : "Не зараховано" );
```

# Приклад використання оператора ?

```
int x=10;  
y=x>9 ? 100 : 200;
```

```
int x=10;  
if (x>9)  
    y=100;  
else  
    y=200;
```



# ***Вкладені оператори if/else (якщо/інакше)***

Вкладені оператори використовуються для організації множинного вибору. Оператор здійснює вибір між декількома різними діями.

# Синтаксис вкладених операторів if/else

```
if (умовний вираз1) оператор1;  
else  
    if(умовний вираз2) оператор2;  
    else  
        if(умовний вираз3) оператор3;  
    ...  
    else операторN;
```



# Приклад використання вкладених операторів if/else

```
int grade;
```

```
...
```

```
if (grade >= 100 || grade < 0)
    cout<<"Error"<<endl;
else if (grade >= 90)
    cout<<"Excellent"<<endl;
else if (grade >=75)
    cout<<"Good"<<endl;
else if (grade>=60)
    cout<<"Not bad"<<endl;
else
    cout<<"Bad"<<endl;
```

# Оператор множинного вибору *switch*

Оператор множинного вибору призначений для вибору гілки обчислень виходячи із значення виразу управління. Значення виразу має бути таким, щоб його можна було представити **цілим числом** або **символом**.

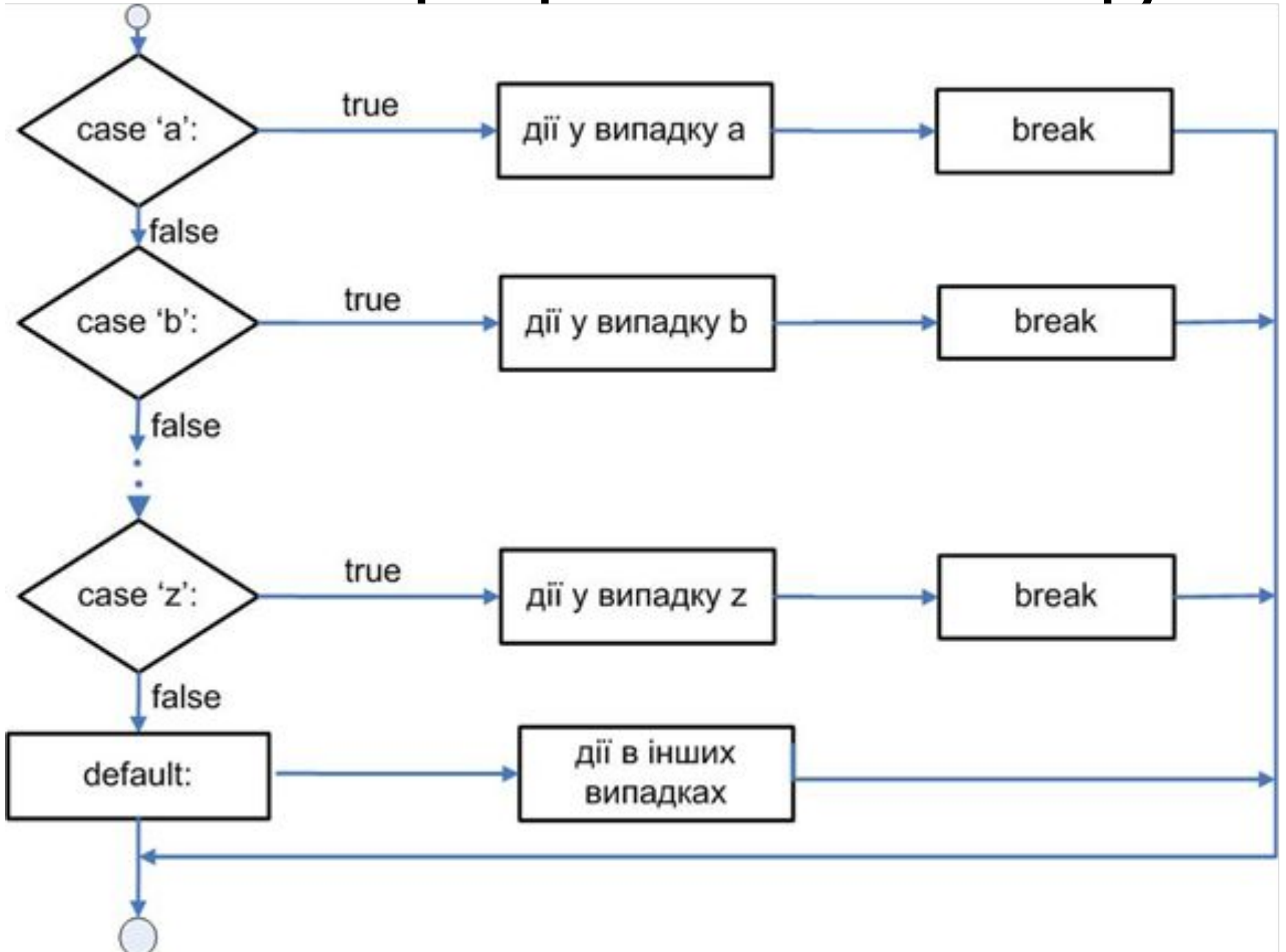
Значення виразу управління порівнюється із значенням списку цілих або символічних констант.

# Синтаксис оператору switch

**switch** (вираз управління)

```
{  
    case константа1:  
        оператор(и);  
        break;  
    case константа2:  
        оператор(и);  
        break;  
    ...  
    default:  
        оператор(и);  
}
```

# Блок-схема оператора множинного вибору switch



# Приклад використання оператора switch

```
int auto_class, price;
cout<<"Input class_auto: 1, 2, 3"<<endl;
cin>>auto_class;
switch (auto_class)
{
    case 1:
        cout<<"Легковий автомобіль";
        price=20;
        break;
    case 2:
        cout<<"Автобус";
        price=40;
        break;
    case 3:
        cout<<"Вантажна";
        price=45;
        break;
    default:
        cout<<"Невідомий транспортний засіб";
}
```

# Оператори управління. Оператори повторення та передачі управління

У лекції розглядаються оператори управління: оператори вибору, оператори повторення, оператори передачі управління (переходу). Розглядаються синтаксичні правила, приклади використання.

**Мета:** Дати базові знання з використання операторів управління.

# Оператор повторення (циклу) з передумовою *while*

Оператор повторення дозволяє визначити дію, яка повинна повторюватися, поки зазначена умова залишається істинною.

Приклад опису повторних дій при відвідуванні магазину.

***ПОКИ** є елементи в моєму списку покупок  
Зробити наступну покупку і викреслити її зі списку*

# Синтаксис оператору while

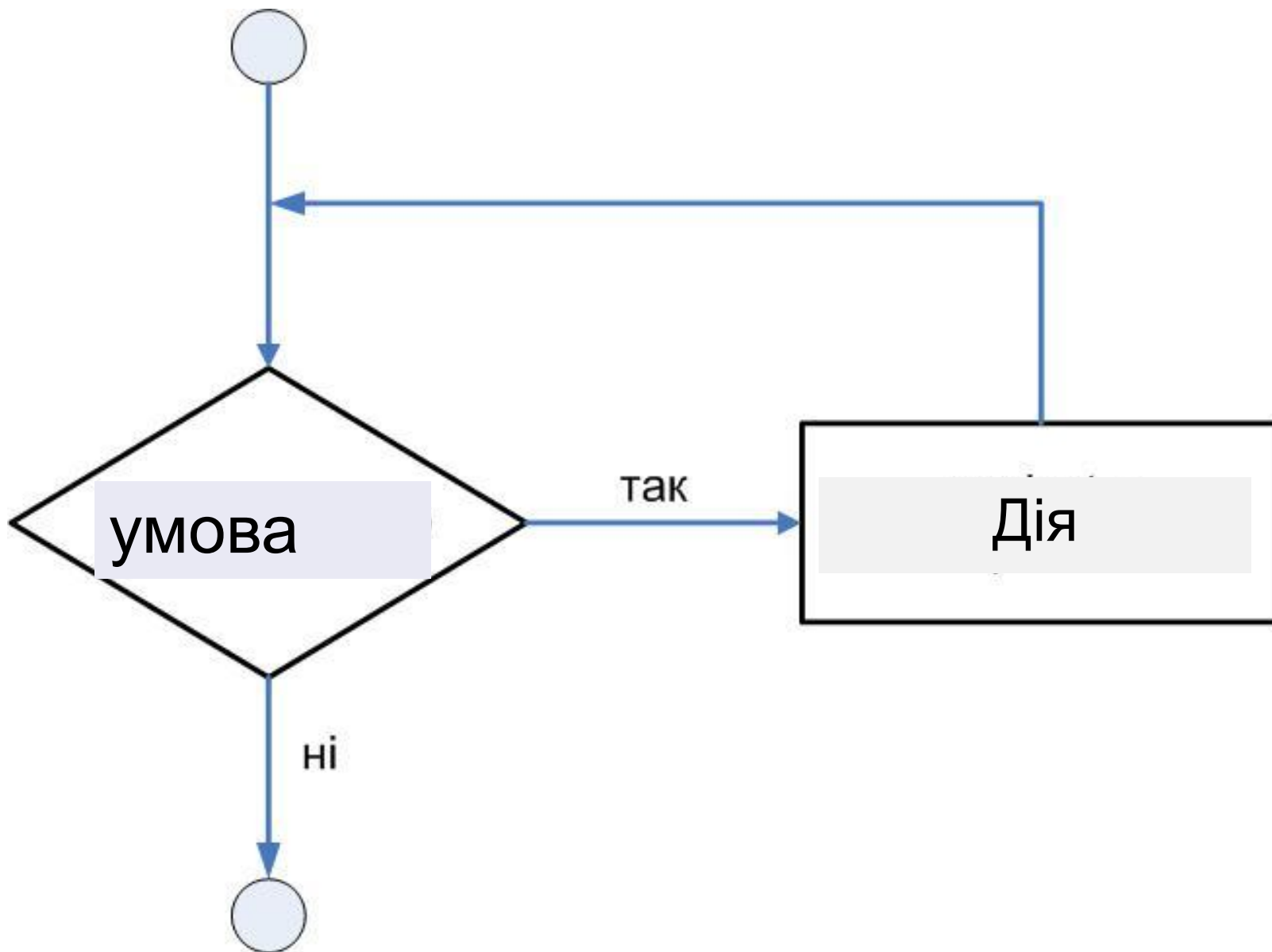
**while** (умова виконання циклу )  
оператор;

```
while (умова виконання циклу )  
{  
оператор1;  
оператор2;  
...  
}
```

Оператор або оператори укладені у фігурні дужки називаються **тілом циклу**. Цей оператор (оператори) повторюються до тих пор, поки умова продовження циклу є істиною. Коли **while** завершується, виконання програми продовжується з оператора, що слідує за оператором **while**.

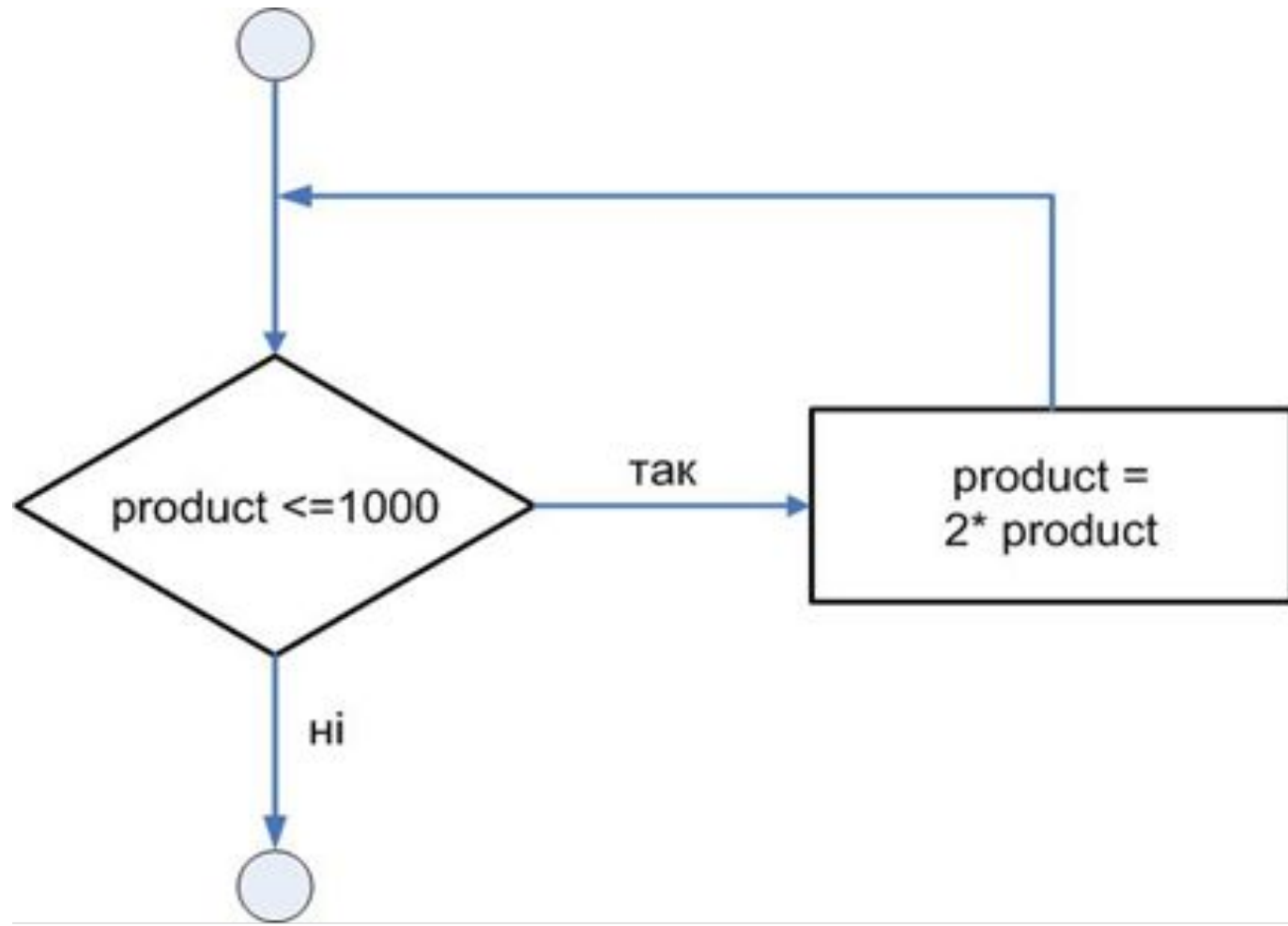


# Блок-схема оператора повторення while



# Приклад використання оператора while

```
int product = 2;  
while (product <= 1000)  
product = 2*product;  
cout<< product;
```



# Приклад використання оператора while

```
int product = 2;  
while (product > 2)  
product = 2*product;  
cout<< product;
```

# Приклад використання оператора while

```
int i = 1;
while (i <= 10)
{
    cout<< i<<" ";
    i++;
}
cout<<endl<< i<<endl;
```

## Приклад використання оператора while

Якщо у тілі структури while не передбачається дія, яка приводить до того, що згодом умова while стане хибною, виконання подібного оператору повторення ніколи не перерветься — така помилка називається «зациклення».

```
int i = 1;
while (i <= 10)
{
    cout<< i<<" ";
}
cout<<endl<< i<<endl;
```

# Оператор повторення (циклу) з післяумовою **do/while**

Оператор повторення дозволяє визначити дію, яка повинна повторюватися, поки зазначена умова залишається істинною.

У операторі **do/while** перевірка умови продовження циклів виконується після виконання тіла циклу, отже тіло циклу буде виконане принаймні один раз.

# Синтаксис оператору while

**do**

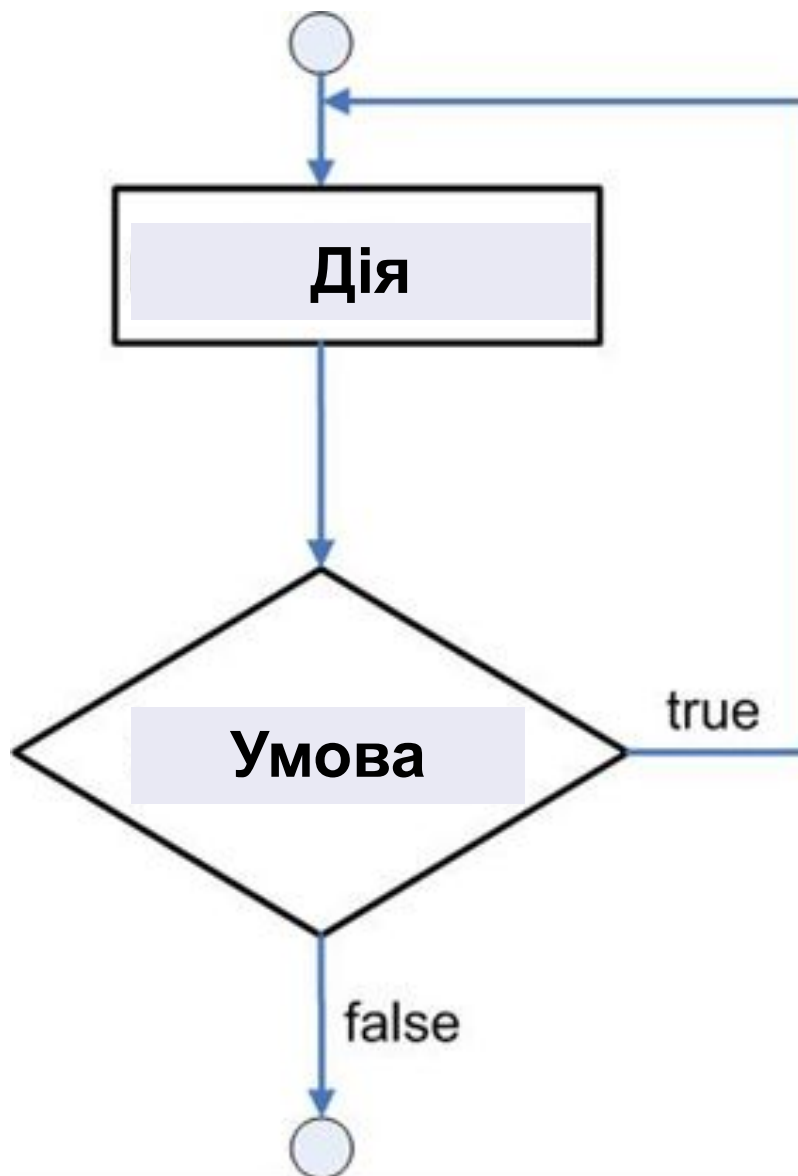
{

оператори;

} **while** (*умова виконання циклу*);

Оператор або оператори укладені у фігурні дужки називають **тілом циклу**. Цей оператор (оператори) повторюються до тих пор, поки умова виконання циклу є істиною.

# Блок-схема оператора повторення while

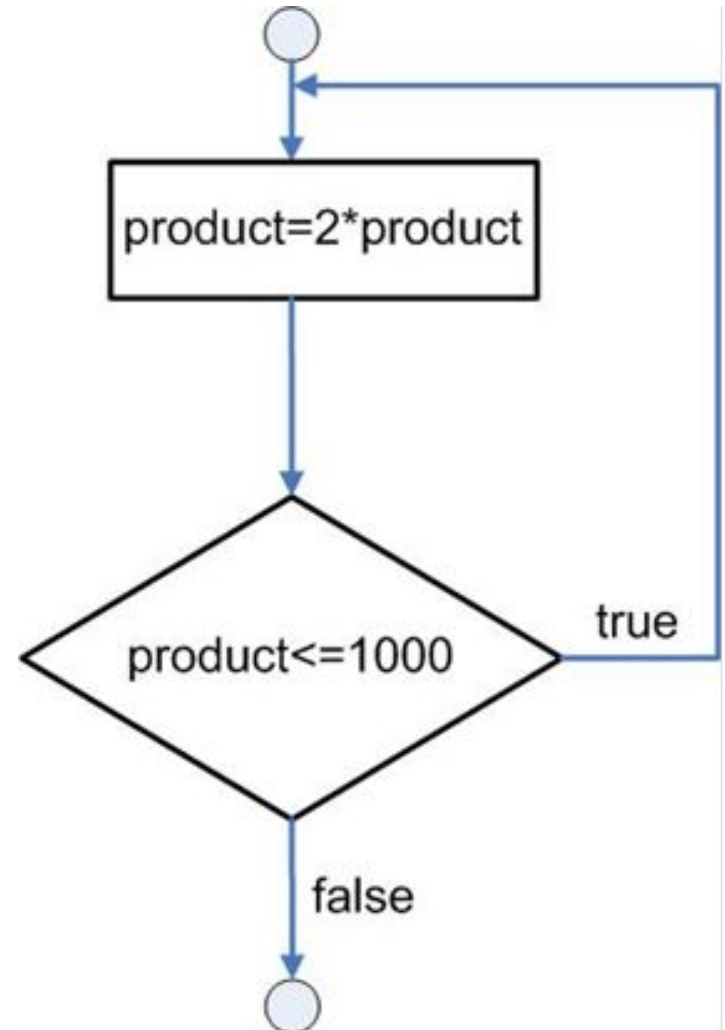




# Приклад використання оператора while

```
int product = 2;
```

```
do  
{  
product = 2*product;  
} while (product <= 1000);  
cout<< product;
```



# Приклад використання оператора while

```
int product = 2;  
do  
{  
product = 2*product;  
} while (product >2);  
cout<< product;
```

## Приклад використання оператора while

```
int i = 1;  
do {  
    cout << i << " ";  
} while ( ++i <= 10 );  
cout << endl << i << endl;
```

# **Оператор повторення (циклу) з лічильником *for***

Оператор повторення **for** використовується для повторення дій, які управляються змінною циклу (лічильником).

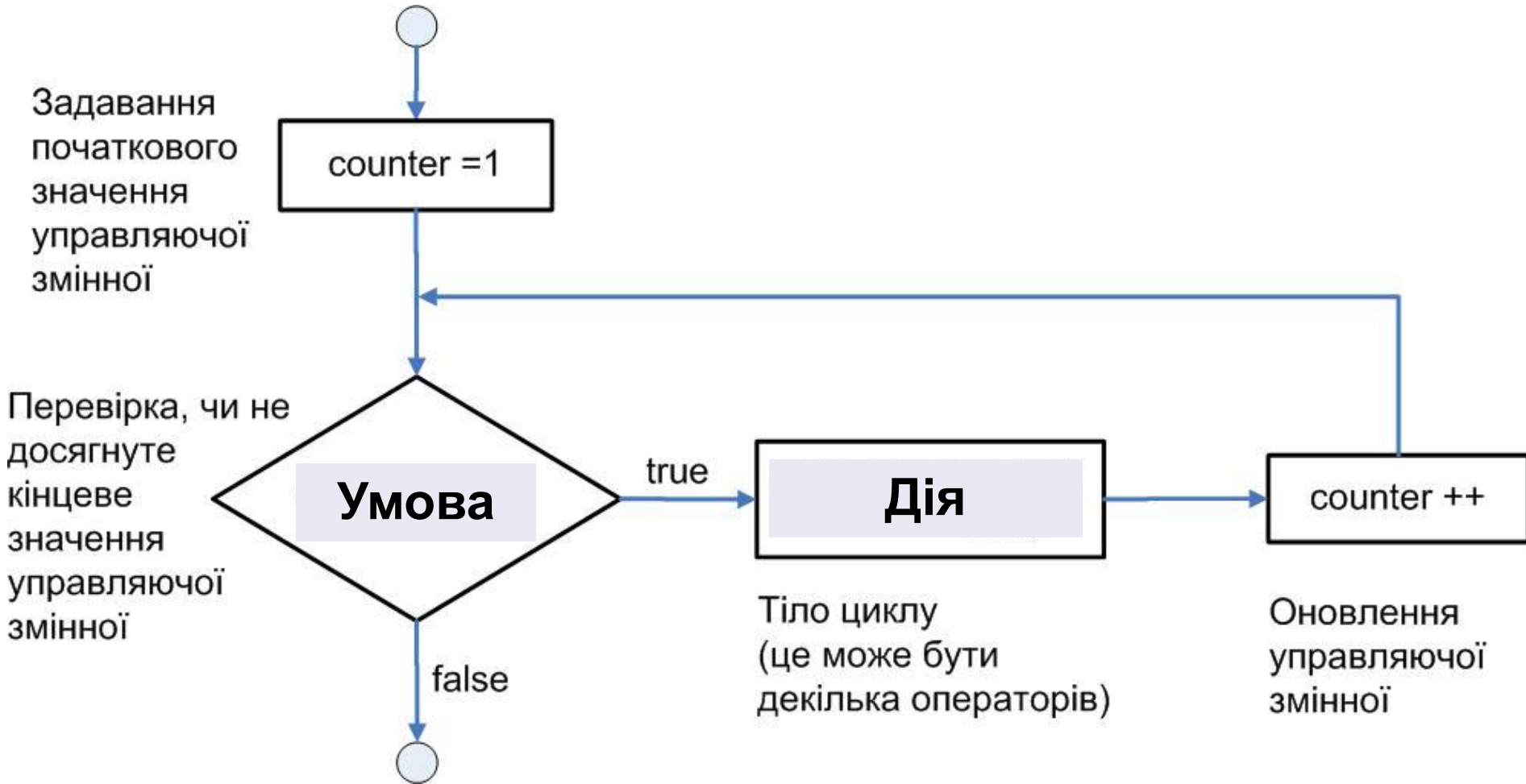
# Синтаксис оператора for

**for**( ініціалізація лічильника; умова виконання циклу; оновлення лічильника )  
оператор;

**for**(ініціалізація лічильника; умова виконання циклу; оновлення лічильника )  
{  
оператори;  
}

Оператор містить **заголовок циклу** та **тіло циклу**, яке повторюється визначену у заголовку циклу кількість разів.

# Блок-схема оператора повторення for



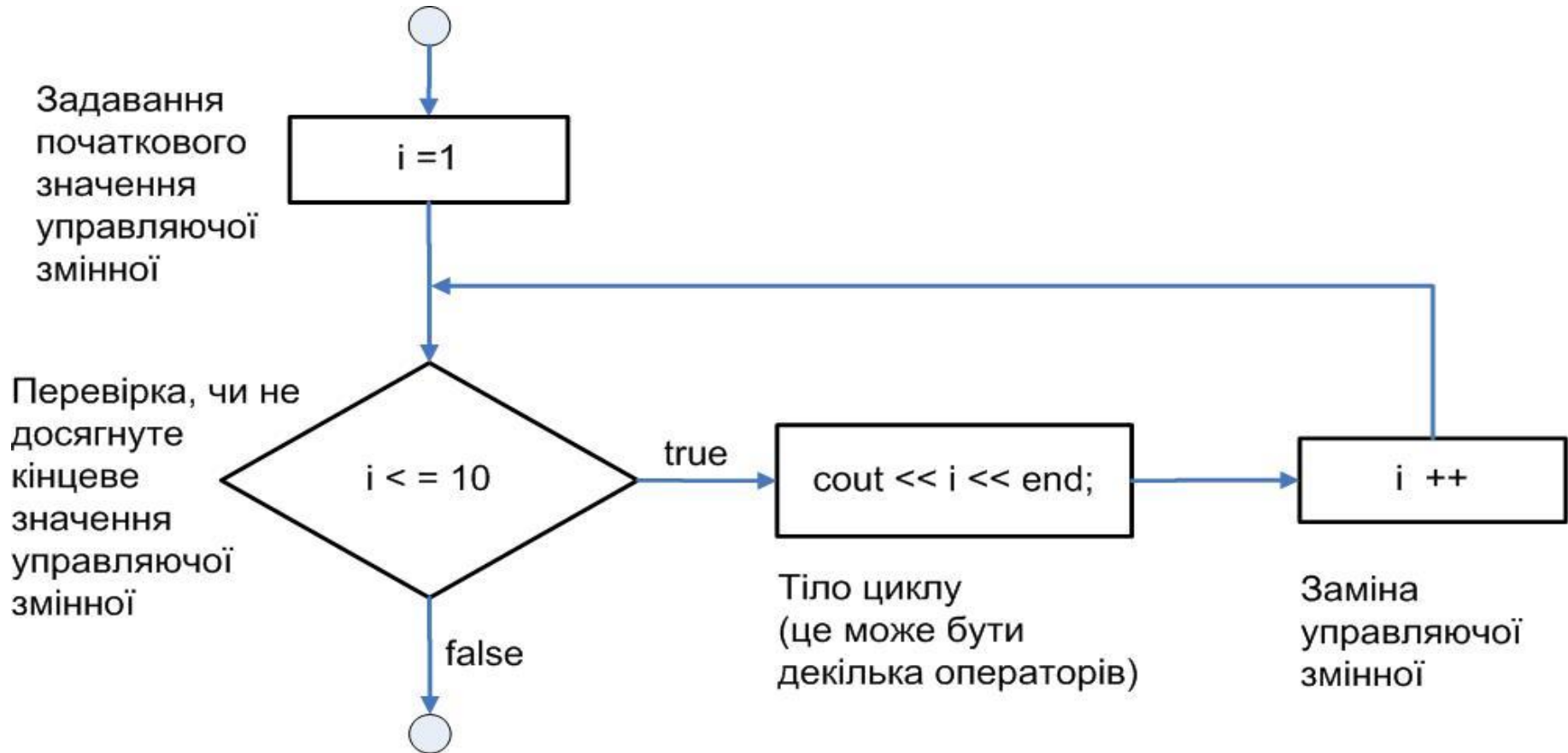


Цикл виконується в такому порядку:

1. Встановлення початкового значення змінної управління циклом (лічильника);
2. Перевірка умови виконання циклу, якщо умова є хибною, то переходимо до п. 5;
3. Виконання дій всередині циклу, тобто тіла циклу;
4. Оновлення (приріст) значення змінної циклу та перехід до п.2.
5. Закінчення циклу.

# Приклад використання оператора for

```
for(int i=1; i<=10; i++)  
cout<<i<<endl;
```



Мал. 4.7. Блок-схема типової структури повторення **for**



# Приклад використання оператора for

```
for(int counter=1; counter<=10; counter++)  
    cout<<counter*2<<" ";
```

---

```
for(int counter=2; counter<=10; counter=counter+2)  
    cout<<counter<<" ";
```

---

```
for(int counter=1; counter<=10; counter++)  
    cout<<"Hello! ";
```

# Приклад використання оператора for

«Приріст» оператора for може бути негативним, у цьому випадку відбувається не збільшення, а зменшення змінної циклу.

```
for(int i=10; i<=0; i=i-1)  
    cout<<i<<" ";
```

---

<code>i = i + 1</code>	<code>i = i - 1</code>
<code>i += 1</code>	<code>i -= 1</code>
<code>++i</code>	<code>--i</code>
<code>i++</code>	<code>i--</code>

## Приклад використання оператора for

Змінна управління циклу може бути оголошеною поза межами циклу.

```
int i;  
for(i=1; i<=10; i++)  
cout<<i<<" ";  
cout <<endl<<i<< endl;
```

Вирази „ініціалізація змінної циклу” та „оновлення змінної циклу” можуть представлятися як списки виразів, розділені комами.

В одному операторі for може бути декілька управляючих змінних, котрим треба задавати початкове значення і які треба змінювати.

```
int i, j;  
for(i=1, j=1; i<=10, j<5; i++, j++)  
cout<<i*j<<” “;
```

Три вирази в заголовку оператора for є необов'язковими. Якщо вираз „умова виконання циклу” відсутній, то умова продовження циклу завжди істинна й таким чином утворюється нескінченно повторюваний цикл.

Може бути відсутній вираз „ініціалізація змінної циклу”, якщо початкове значення лічильника задане в іншому місці програми.

Може бути відсутній і вираз „оновлення змінної циклу”, якщо збільшення змінної здійснюється в тілі циклу або якщо збільшення не потрібно.


## Нескінченний цикл.

*for* (; ; )

*оператор*;

## Порожній цикл

```
for(int counter=1; counter<=10; counter++) ;  
cout<<counter<<" ";
```



Розміщення крапки з комою відразу після правої закриваючої дужки заголовка `for` робить тіло структури порожнім оператором.

Такий цикл `for` з порожнім тілом виконується зазначену кількість разів, не роблячи нічого, крім оновлення змінної циклу.

Початкове значення, умова продовження циклу і оновлення змінної циклу можуть містити арифметичні вирази.

```
int x = 2, y = 10;
```

```
for(int j=x; j<=4*x*y; j+=y/x)  
    cout<<j<<" ";
```

Цей оператор еквівалентний оператору

```
for (int j=2; j<=80; j+=5)  
cout<<j<<" ";
```



# Оператори переходу (передачі управління)

**break, continue, return, goto**

Оператори **break** і **continue, return, goto** змінюють потік управління, тобто порядок виконання програми.

# Оператор **break**

Оператор **break** може використовуватися в операторах циклу **while**, **for**, **do/while** або в тілі оператору вибора **switch**.

Звичайне призначення оператора **break** — достроково перервати цикл чи пропустити частину оператора **switch**, що залишилася.

# Приклад використання **break**

```
#include <iostream>
using namespace std;
void main() {
int x;
for ( x = 1; x <= 10; x++ )
{
    if ( x ==5 )
        break;
cout << x << " ";
}
cout << endl<< "x == " << x; }
```

## Оператор **continue**

Оператор **continue** може використовуватися в операторах повторення **while, for, do/while**.

Цей оператор дозволяє пропускати частину тіла циклу, яка залишилася, і починати виконання наступної ітерації циклу. В циклах **while** і **do/while** негайно після виконання оператора **continue** здійснюється перевірка умови продовження циклу. У циклі **for** виконується вираз приросту, а потім здійснюється перевірка умови продовження.

# Приклад використання **continue**

```
#include <iostream>
```

```
using namespace std;
```

```
void main() {
```

```
int x;
```

```
for ( x = 1; x <= 10; x++ )
```

```
{
```

```
    if ( x == 5 )
```

```
        continue;
```

```
    cout << x << "  ";
```

```
}
```

```
cout << endl << "x == " << x;    }
```

# Оператор **return**

Оператор **return** можна використовувати в будь-якому місці функції. Коли зустрічається оператор **return** відбувається закінчення виконання відповідної функції.

Звичайне призначення оператора **return** — достроково закінчити виконання функції.

# Приклад використання **return**

```
#include <iostream>
using namespace std;
void main() {
int x;
for ( x = 1; x <= 10; x++ )
{
    if ( x == 5 )
return;
cout << x << " ";
}
cout << endl<< "x == " << x; }
```

## Оператор **goto**

Оператор `goto` може використовуватися в будь-якому місці функції для переходу на виконання фрагменту коду, який помічено міткою. Мітка – це ідентифікатор, після якого ставиться двокрапка. Мітка та оператор `goto` має знаходитися в одній функції. Загальна форма оператора `goto` є такою:

```
goto мітка;
```

```
...
```

```
.
```

```
мітка:
```



## Приклад використання **goto**

```
int x=1;  
loop1:  
    cout<<x<<endl;  
    x++;  
if(x<=10) goto loop1;
```