

# 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, můžeme prepínat mezi několika 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:

<https://old.gml.cz/wiki/> - GMLWiki

Permanent link:

<https://old.gml.cz/wiki/doku.php/objprg:jazykjava:cykly>

Last update: **21. 04. 2015, 13.40**

