

07/30 안드로이드 교육 (패스트캠퍼스)

제어문 - 개발자가 실행흐름을 조절하고 싶을 때 사용

- if 문 (조건에 따라 실행되는 결과를 반드시 true or false)

방법(1) if 문의 조건에 해당할 때 실행문1이 실행

```
if (조건) {  
    실행문  
}
```

방법(2) if 문의 조건에 해당할 때 실행문1이 실행, 아닐경우 실행문2가 실행

```
if (조건) {  
    실행문1  
} else {  
    실행문2  
}
```

방법(3)

```
if (조건A) {  
    실행문1  
} else if (조건B) {  
    실행문2  
}  
else if (조건C) {  
    실행문3  
} else {  
    실행문4  
}
```

- switch 문 (특정 조건이 어느 케이스에 속하는지 판단하여 해당 케이스를 실행 / 조건의 결과는 반드시 상수여야 함)

```
switch (조건) {  
    case 1: 실행문, break  
    case 2: 실행문, break  
    default: 실행문, break  
}
```

특정 케이스를 실행하였을 때 타 케이스를 실행시키고 싶지 않다면 break를 사용하여야 함

default의 경우 모든 케이스에 만족하지 않을 경우 실행되는 부분

- while 문 (특정 조건이 만족하는 동안 특정 코드를 반복 실행)

```
while (조건==true) {  
    실행문  
}
```

while 문 안의 조건은 boolean 값으로 종결 되어야 함
명시적으로 종료시키고 싶을 경우 break를 사용
continue - 특정 라인까지 진행하다가 처음으로 돌아가 조건을 확인

- for 문 (특정 횟수에 도달할 때까지 특정 코드를 반복 실행)

```
for (int j=0; j<10; j++) {
```

```
실행문
```

```
}
```