

הוראות תנאי

הוראה	משמעות	דוגמה
if (תנאי) (או <i>if</i> הוראות); הוראה	אם התנאי מתקיים בצע הוראה	if (grade >95) System.out.println ("very good");
if (תנאי) 1 הוראה; הוראה else 2 הוראה; הוראה	אם התנאי מתקיים בצע הוראה 1 אחרת בצע הוראה 2	if (grade >60) { System.out.println ("pass"); System.out.print ("good grade"); } else System.out.println ("not pass");

תנאים מורכבים (לוגיים)

הערך של תנאי יהיה true	דוגמה	משמעות	סימן לוגי
רק אם הערך של כל הביטויים הוא true	(a>0 && b>0)	וגם	&&
אם הערך של לפחות אחד מהביטויים הוא true	(a>0 b>0)	או	
אם הערך של הביטוי הוא false	(! a>0)	לא	!

סימנים בביטויי תנאי

משמעות	סימן	התנאי
קטן	<	x < y
קטן או שווה	<=	x <= y
גדול	>	x > y
גדול או שווה	>=	x >= y
לא שווה	!=	x != y
שווה	==	x == y

הוראת בחירה switch

הוראה	משמעות	דוגמה
<pre>switch (שם של משתנה) { case 1: הוראה1; הוראה12; break; case 2: הוראה21; הוראה22; break; case n1: הוראהn1; הוראהn2; break; default : הוראה1; הוראה2; }</pre>	<p>אם ערך המשתנה = ערך1, בצע הוראות 11 12</p> <p>אם ערך המשתנה = ערך2, בצע הוראות 21 22</p> <p>.....</p> <p>אם ערך המשתנה = ערךn, בצע הוראות n1 n2</p> <p>אם ערך המשתנה איננו ערך1 ערךn, בצע הוראות 1 2</p>	<pre>switch (a) { case 1 : System.out.print ("one"); break; case 2 : System.out.print ("two"); break; case 3 : System.out.print ("three"); break; default : System.out.print ("no one"); a--; }</pre>

- ◆ הביצוע של ההוראה switch (num), מתחיל מהשורה x case שבה הערך של x זהה לערך של num, ונפסק בהוראת break הראשונה בה הוא נתקל (ואם אין כזו, הביצוע נמשך עד לסיום הבלוק של ה switch).
- ◆ לכן, אם רוצים לבצע משהו אחר עבור כל ערך של num (כמו בדוגמה לעיל), צריך לרשום break בסיום סדרת ההוראות עבור כל ערך.
- ◆ אם רוצים לבצע את אותה הוראה (או מספר הוראות) עבור מספר ערכים, רושמים את הערכים ללא break ביניהם, ורושמים את ההוראות לאחר הערך האחרון.
- ◆ אם אף אחד מהערכים שרשומים ב case-ים, לא מתקיים, הביצוע מתחיל בשורת ה default.
- ◆ אפשר לוותר על שורת ה- default.
- ◆ ההוראה break משמשת ליציאה מהבלוק של הוראת ה- switch לכן, אין צורך לכתוב break לאחר סדרת ההוראות של ה case האחרון (או של ה default).

