PERULANGAN  
Perulangan adalah suatu proses eksekusi statemen-statemen dalam sebuah program secara terus-menerus sampai terdapat kondisi untuk menghentikannya. Operasi perulangan/looping selalu dijumpai didalam berbagai bahasa pemrograman, Hal tersebut karena struktur perulangan akan sangat membantu dalam efisiensi program.

PERNYATAAN FOR  
Struktur perulangan/pengulangan jenis for biasanya digunakan untuk melakukan perulangan yang telah diketahui banyaknya. Biasanya jenis perulangan for dianggap sebagai jenis perulangan yang paling mudah dipahami. Untuk melakukan perulangan dengan menggunakan struktur perulangan for, harus ada sebuah variabel sebagai indeksnya. Tipe data dari variabel yang akan digunakan sebagai indeks haruslah tipe data yang mempunyai urutan yang teratur, misalnya tipe data int (0, 1, 2, ... ) atau tipe data char ('a' , 'b' , 'c' , ... ). for sering disebut for loop, karena digunakan untuk proses looping atau pengulangan.

Untuk perulangan yang sifatnya menaik (increment) Pastikan nilai awal < kondisi saat berjalan Sebagai catatan bahwa jika akan melakukan perulangan yang sifatnya menaik (increment) maka nilai awal dari variabel yang didefinisikan haruslah lebih kecil dari nilai akhir yang dituliskan dalam kondisi (kondisi saat berjalan). Untuk perulangan yang sifatnya menurun (decrement). Pastikan nilai awal > kondisi saat berjalan. Sebaliknya jika akan melakukan perulangan yang sifatnya menurun (decrement) maka nilai awal harus lebih besar dari nilai akhir.

PERNYATAAN WHILE  
Struktur perulangan while adalah perulangan yang melakukan pemeriksaan kondisi di awal blok perulangan. Perulangan hanya akan dilakukan jika kondisi yang didefinisikan terpenuhi (jika kondisi bernilai benar). while digunakan untuk melakukan proses pengulangan suatu blok pernyataan selama kondisinya bernilai true. Kebanyakan programmer lebih memilih menggunakan while dari pada do...while.

PERNYATAAN DO – WHILE  
Berbeda dengan struktur while yang melakukan pemeriksaan kondisi di awal blok perulangan, pada struktur do-while kondisi justru ditempatkan di bagian akhir. Hal ini tentu menyebabkan struktur perulangan do-while minimal akan melakukan satu kali proses eksekusi statemen yang akan diulang walaupan kondisi yang didefinisikan tidak terpenuhi (bernilai salah). do - while digunakan untuk melakukan proses pengulangan suatu blok pernyataan selama kondisinya bernilai true Pernyataan dalam blok paling tidak dieksekusi satu kali.

WHILE vs DO – WHILE  
1. Perulangan while, Pengecekan kondisi dilakukan di awal blok/pengecekan kondisi dilakukan sebelum eksekusi statemen.   
2. Perulangan do-while, Pengecekan kondisi dilakukan di akhir blok/pengecekan kondisi dilakukan setelah eksekusi statemen.   
3. Perulangan while, Jika kondisi yang didefinisikan tidak terpenuhi (bernilai salah) maka statemen-statemen yang terdapat dalam blok perulangan tidak akan pernah dieksekusi oleh program.   
4. Perulangan do-while, Jika kondisi yang didefinisikan tidak terpenuhi (bernilai salah) maka tetap akan melakukan satu kali eksekusi statemen-statemen yang terdapat dalam blok perulangan.

JUMP STATEMENT  
Pada saat menggunakan struktur perulangan, seringkali dituntut untuk melakukan peloncatan/lompatan statemen (jump statement). Kata “Peloncatan" disini artinya memaksa agar eksekusi statemen berjalan sesuai urutan yang diinginkan, yaitu dengan cara meloncat dari statemen yang satu ke statemen yang lain. Sehingga dapat diartikan Statemen peloncatan/Pernyataan peloncatan adalah salah satu cara mengendalikan proses pengeksekusian statemen agar bisa kembali ke dalam jalur pembacaan baris yang di inginkan.

Return  
Digunakan untuk keluar dari method return memiliki dua bentuk:   
1. mengembalikan nilai (sesuai dengan tipe data)   
2. tidak mengembalikan nilai (untuk void)

Break  
Penyataan break digunakan untuk keluar dari suatu pengulangan (loop). Penggunaan break bisa berbentuk tanpa label atau berlabel.

Continue  
Digunakan untuk melanjutkan eksekusi ke suatu pengulangan (loop) Bisa berbentuk tanpa label atau berlabel Bentuk code persis sama dengan break, baik untuk yang tanpa label atau berlabel