PERCABANGAN  
Suatu pemilihan statemen yang akan dieksekusi dimana pilihan tersebut didasarkan atas kondisi tertentu untuk mengarahkan perjalanan suatu proses. Artinya statemen yang terdapat pada suatu blok percabangan akan dieksekusi jika kondisi yang didefinisikan terpenuhi (bernilai benar) tetapi jika kondisi tersebut tidak terpenuhi (bernilai salah) maka statemen tersebut tidak akan dieksekusi atau diabaikan oleh compiler.  
  
If-else If-else / IF Majemuk  
Struktur percabangan if lebih dari dua kondisi. Mengatur pernyataan yang dijalankan sewaktu kondisi berupa pilihan Percabangan If-else majemuk sebenarnya merupakan pengembangan dari struktur if dua kondisi, karena percabangan ini akan menambahkan (menyisipkan) satu atau lebih kondisi ke dalamnya  
Bentuk:  
if(kondisiA){  
// pernyataan yang dijalankan, bila kondisi A benar  
}else if(kondisiB){  
// pernyataan yang dijalankan, bila kondisi B benar  
}else if(kondisiC){  
// pernyataan yang dijalankan, bila kondisi C benar  
}else{  
// pernyataan yang dijalankan untuk kondisi selain itu  
}

Pernyataan switch  
Selain menggunakan pernyataan If, juga dapat melakukan percabangan (pemilihan) dengan menggunakan pernyataan switch. Sama seperti pernyataan If-Else, Pernyataan switch juga merupakan pernyataan yang digunakan untuk menjalankan salah satu pernyataan dari beberapa kemungkinan pernyataan. Namun penggunaan pernyataan switch lebih sempit, karena perintah ini hanya digunakan untuk memeriksa data yang bertipe integer switch digunakan untuk melakukan tindakan berbeda terhadap sejumlah kemungkinan nilai.  
Bentuk:  
switch(ekspresi Integer){  
case nilaiSatu:

Pernyataan 1  
break;  
case nilaiDua:

Pernyataan 2  
break;  
...  
default: Pernyataan N;  
}