

○ **제어문** - 주어진 조건의 결과값에 따라서 프로그램의 수행 순서를 제어하거나 문장들의 수행 횟수를 조정하는 문장으로 **조건문**과 **반복문** 등이 있음

○ **조건문**: 주어진 조건에 따라 서로 다른 명령을 할 수 있도록 하는 프로그램 명령문

1) if - 조건식을 평가하여 참이면 종속문장 실행

단순 if
<pre>if(조건식){ (실행할 내용); }</pre>
다중 if
<pre>if(조건식){ (실행할 내용); } else{ (실행할 내용); }</pre>

2) if~else – 조건이 참(true)이면 if문 실행, 거짓(false)이면 else문 실행

형식
<pre>if(조건식){ (실행할 내용); } else if(조건식) { (실행할 내용); } else if(조건식) { (실행할 내용); } . . . else if(조건식) { (실행할 내용); } else { (실행할 내용); }</pre>

3) switch – case에 값을 입력하여 값이 일치할 경우 명령문 실행

형식
<pre>switch(조건식){ case (값): (실행할 내용); break; case (값2): (실행할 내용); break; . . . case (값): (실행할 내용); break; default: //식의 값이 어떤 것과도 일치하지 않을 때 실행됨 (실행할 내용); break; }</pre>

○ **반복문**: 지정한 문장들을 여러 번 반복할 수 있도록 하는 프로그램 명령문

1) while-일정 주기만큼 계속 반복

```
while(조건식){  
    (실행할 내용);  
}
```

2) do while-명령문 실행 후 조건문 판단

```
do{  
    (실행할 내용);  
}while (조건식)
```

3) for-(일정한 틀에 의해 반복)

```
for(초기식; 조건식; 증감식){  
    (실행할 내용);  
}
```