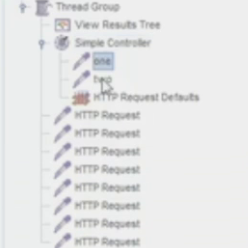
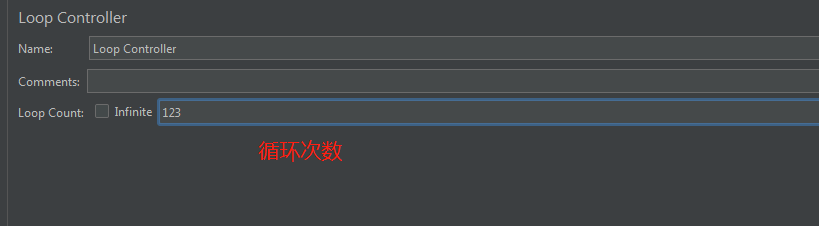
# Simple Controller 分块控制器

没什么用，当成一个存放组件的方式，如同{}。

可以嵌套其他的控制器。



# Loop Controller 循环体

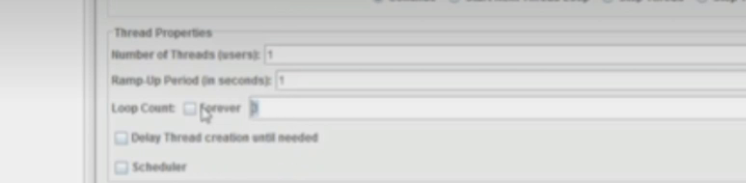


点了 Infinite 即为无限循环。

变量式：${count}

# Once Only Controller 一次性控制器

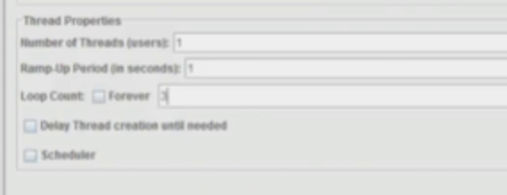
即使你设置了线程组的循环次数为3次，改线程组仅在第一次执行



即使是套一层loop,依旧仅执行一次

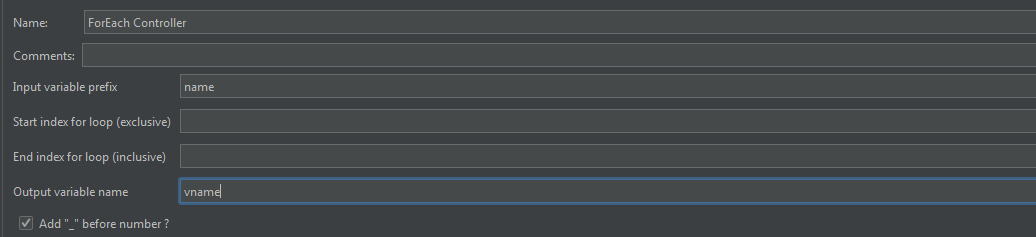


套一层loop,外线程组循环多次，就失效了



# ForEach Controller 手动变量循环

“Array.forEach” 是与Loop Controller最大的不同。



## 设置下划线

循环对象变更：name=> name\_1,name\_2,name\_3,…

先找UDV(用户定义变量,注意这个UDV全局的特殊性)，找到输入变量：name\_1,循环一次，其次找name\_2,…

每一次，将循环变量输出(实际上是生成一个变量)：vName

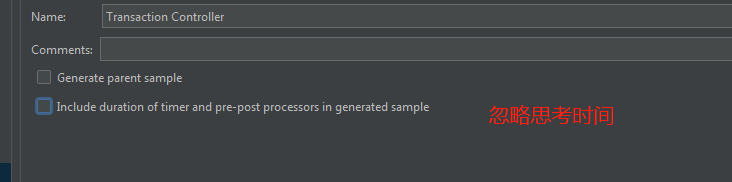
注意：这个是认死理型的，即一定要找到name\_1，否则不执行（包括中途不连续，视为中止循环）。

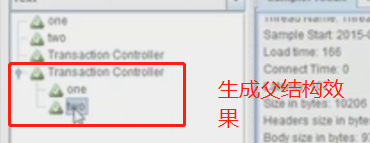
## 不设置下划线

循环对象变更：name=> name1,name2,name3,…

# Transaction Controller 事务

计算执行时间





一旦中间有一个失败了，就全部失败了。