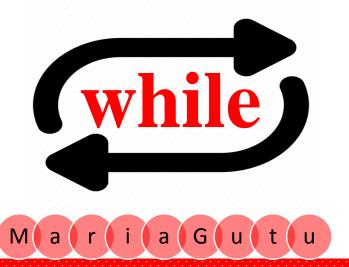
Instrucțiuni repetitive Java While Loop

Material didactic pentru Informatică
Clasa a X-a



Obiectivele lecției

- **01** să cunoască semantica instrucțiunii *While*;
- O2- să cunoască diagrama sintactică și sintaxa instrucţiunii While;
- O3- să cunoască modul de execuţie a instrucţiunii While;
- **O4** să elaboreze programe în care se utilizează instrucţiunea *While*.

Instrucțiuni repetitive

Instrucțiunile repetitive, numite și bucle în Java, indică execuția repetată a unei instrucțiuni sau a unui bloc de cod. În java există 3 instrucțiuni repetitive:

- bucla FOR (For Loop);
- bucla while (While Loop);
- bucla do-while (Do-while Loop).

Java While Loop

```
Bucla while indică execuția repetată a unei instrucțiuni sau bloc de instrucțiuni în funcție de valoarea unei <ExpresiiCondiție> și are următoarea sintaxă generală:
while(<ExpresieCondiție>) <Instrucțiune>
//instrucțiune sau bloc de cod spre execuție
```

Java While Loop

while(<ExpresieCondiție>) <Instrucțiune>
//instrucțiune sau bloc de cod spre execuție

Dacă valoarea < Expresiei Condiție > este true atunci se va executa instrucțiunea sau blocul de cod aflat în bucla while, în caz contrar, instrucțiunea sau blocul de cod ce se află în bucla while nu se va executa, ci se va trece la următoarea secvență din program.

Java While Loop

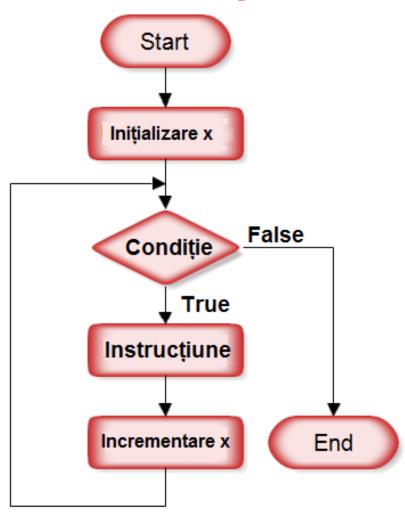
Diagrama sintactică:

while

(<ExpresieCondiție>)

<Instrucțiune>

//instrucțiune sau bloc de cod spre execuție





```
Output:
int i = 0;
while (i < 5) {
 System.out.println(i);
i++;
Instrucțiunea int i=0, inițializează valoarea zero pentru
variabila i;
Condiția i<5, definește condiția de rulare a buclei (trebuie
să fie mai mică de 5);
Expresia i++, incrementează valoarea variabilei i (i=i+1) de
fiecare dată când blocul de cod din buclă a fost executat.
```

Marria Guuttu

```
int i = 0;
while (i < 5) {
    System.out.println(i);
    i += 2;
}
Expresia i+=2, crește valoarea variabilei i cu 2
(i=i+2).</pre>
```

Ce va afișa următoarele secvențe de program?

```
Exemplu 1:
                             Exemplu 2:
int i = 1;
                             int i = 1;
int sum = 0;
                             int sum = 0;
while (i<=10) {
                             while ( i<=10) {
      sum += i++;
                                   sum += ++i;
System.out.println(sum);
                             System.out.println(sum);
```

Dacă există o buclă în corpul altei bucle, bucla se numește îmbricată.

Exemplu:

```
int i = 1;
while (i<=5) {
                                          Output:
 int j = 1;
 while (j<=i) {
 System.out.printf("%3d", i);
 i++; }
 System.out.println();
  i++; }
```

Suma cifrelor dintr-un număr:

Exemplu:

```
int rest, sum = 0;
int numar = 12345;
  while (numar !=0) {
    rest = numar % 10;
    sum = sum + rest;
    numar = numar / 10;
  }
  System.out.println(sum);
```

Afișați primele *n* numere Fibonacci:

Exemplu:

```
int x=0, y=1, z=0, i=1;
  while(i<=5) {
     x=y;
     y=z;
     z=x+y;
      i++;
     System.out.println("%3d", z);
```

Calculați factorialul numărului n:

```
Exemplu:
```

```
int fact=1, i=1;
    while ( i<=5) {
        fact = fact * i;
        i++;
    }
System.out.println(fact);</pre>
```

While Loop/Extindere

1. Calculați

$$2 + \sqrt{4 + \sqrt{6 + \sqrt{8 + \dots \sqrt{98 + \sqrt{100}}}}$$

2. Să se afle toate numerele de trei cifre, fiecare având suma cifrelor egală cu numărul natural dat *n*.

While Loop/Extindere

3. De la tastatură se introduce un număr natural *n*. Calculați suma cifrelor lui, apoi suma cifrelor numărului obținut până ce se va obține în sumă un număr de o singură cifră. Afișați toate sumele obținute.

Exemplu: *n*=476, vom avea:

Suma=17

Suma=8.

While Loop/Extindere

- 4. Zbura un cârd de gâște. În întâmpinarea lui zbura o altă gâscă.
- Bună ziua, o sută de gâște, le salută aceasta.
- Am fi noi o sută, dacă am mai fi încă atâtea, încă jumătate din câte suntem, încă un sfert și cu tine, răspunse căpetenia cârdului.

Câte gâște erau în cârd?