

반복문

- 반복적으로 실행되는 코드를 만드는 구문
- 대표적인 반복문으로 while문과 for문이 있다.

while문

- 조건이 참일경우 구문 반복 실행

```
3 //구구단 구현 while문 사용
4 - (void)multiplicationTable:(NSInteger)dan
5 { //1부터
6     NSInteger danValue = 1;
7     //10까지
8     while (danValue < 10) {
9         NSInteger total = dan * danValue;
10        NSLog(@" %ld * %ld = %ld", dan, danValue, total);
11        danValue+=1;
12    }
13 }
```

증감연산

증감연산자 ++ : 1씩 추가

-- : 1씩 빼기

복합연산자 += : 1씩 증가

-= : 1씩 감소

for문

- 정한 횟수만큼 구문 반복실행
- counting 변수명은 보통 알파벳으로 짓는다.
- 세미콜론(;)으로 구분한다.

```
5 //구구단 구현 for문 사용, ??에서 ~ ??까지
6 - (void)multiplicationTable2:(NSInteger)dan
7 {
8     for (NSInteger i = 1; i < 10; i += 1) {
9         NSLog(@"%ld * %ld = %ld", dan, i, i * dan);
10    }
11 }
```

for - in & data

- for문을 가지고 하는 행위중 많은 비율이 배열이나 딕셔너리에 있는 데이터는 가지고 오는데 있다.
- for문의 i값으로 하는 일은 배열의 데이터는 가져오는데만 필요하다.
- 별도의 index변수를 만들지 않고 리스트에 있는 모든 데이터를 가져와 읽는다.
- 리스트의 element 갯수만큼 실행된다.

```
21
22 //노래제목 가져오기
23 +(NSArray *)songTileList:(NSDictionary *)data
24 {
25     NSMutableArray *mut = [data objectForKey:@"song_list"]; //배열을 가져옴
26     NSMutableArray *mut2; //어레이를 하나 만듦
27     for (NSDictionary *dic2 in mut) { //배열안의 딕셔너리를 다가져옴
28         NSString *two = [dic2 valueForKey:@"name"]; //딕셔너리의 네임스트링을 가져옴
29         [mut2 addObject:two]; //addObject 어레이에 집어 넣을때 씬
30         NSLog(@"%@", two); //스트링으로 노래제목 표현
31     }return mut2; //반환은 어레이
32 }
33
```