Управляющие структуры языка С++

1.Условные операторы   
(if, else, switch)

2. Операторы перехода  
goto  
3. Операторы циклов   
(for, while, do/while)

if (условие)   
 инструкция 1;

else  
 инструкция 2;

if (true) a = 10;

bool a;

if (a) <инструкция 1>;

if (f(a) > 10 && b < 100)

инструкция 1;

int main() {

  cout << "Введите код символов" << endl;

  int a;

  cin >> a;

  if (a >= 0 && a <= 255){

    if (a <= 31) cout << "0..31";

    else cout << "32...255";

  }

  else cout << "По символам";

}

Как ходит слон

int main() {

  int x1, x2, y1, y2;

  cin >> x1 >> x2 >> y1 >> y2;

  if (x1 != x2 && y1 != y2){

    if (abs(x1-x2) == abs(y1 - y2))  cout <<  "Yes";

    else cout << "No";

  }

}

**Нахождение наибольшего**

int main() {

  int n1, n2, n3;

  cin >> n1 >> n2 >> n3;

  if (n2 > n1) n1 = n2;

  if (n3 > n1) n1 = n3;

  cout << n1;

}

**SWITCH**

  int n1, n2, n3;

  cin >> n1 >> n2 >> n3;

  switch (<ключ выбора>){

    case <заключение 1> : <блок инструкций>; [berak;]

    case <заключение 2> : <блок инструкций>; [berak;]

    case <заключение N> : <блок инструкций>; [berak;]

    [default : <блок инструкций> : [break;]]

  }

Ключ выбора – целочисленный тип, или тип, который может быть праведен к целочисленному типу

Значение – Литера, Константа, enum(значение) главное чтобы все значения были определены во время компиляции программ.   
  char a;

  cin >> a;

  switch (a){

  case 'A':;

  case 'a': cout << "Aa"; break;

  case 'B':;

  case 'b': cout << "Bb"; break;}

goto <куда переходить> (аналог break)

**Оператор Цикла**

for (выражение 1; выражение 2; выражение 3){  
 <тело цикла>;

}

Выражение 1 – начало значений

Выражение 2 – условие выполнения

Выражение 3 – условие изменения счетчика