

# Java

---

wprowadzenie  
instrukcje skoku

# Czego się dowiesz?

- Czym są instrukcje skoku?
- Jakie rodzaje instrukcji skoku znajdziemy w Javie?
- Do czego są wykorzystywane?
- Jak ich użyć?

# Czym są instrukcje skoku?

Instrukcje skoku są instrukcjami sterującymi umożliwiającymi zmianę miejsca wykonywania kodu. Umożliwiają takie operacje jak: przerwanie, pominięcie, zakończenie wykonywania kodu.

Wyodrębniamy trzy instrukcje skoku: break, continue oraz return.

# Break

Zastosowanie:

- wyjście z instrukcji switch
- wyjście z pętli
- przejście do dowolnego oznaczonego miejsca w kodzie

# Break - wyjście z pętli

Gdy kod programu znajdzie instrukcję break wewnątrz pętli, to ją przerwie, niezależnie od warunku.

# Przykład 1

Napisz program, który sprawdzi, czy wśród podanych liczb jest liczba ujemna.

```
np. int[] numbers = {1, 4, -5, 4}
```

```
for(int i = 0; i < numbers.length; i++) {  
    if(numbers[i] < 0){  
        System.out.println("Tak, jest ujemna");  
        break;  
    }  
}
```

} // ten program zakończy szukanie, gdy znajdzie pierwszą ujemną. Nie musi szukać dalej, dlatego przerywamy.

# Continue

Instrukcja continue umożliwia pominięcie jednego obiegu pętli.

# Przykład 2

Wyświetl 3 pierwsze i 3 ostatnie elementy tablicy.

```
int[] tab = {5,-5,1,5,7,3,1,1,2}
for(int i = 0; i < tab.length; i++){
    if(i > 2 || i < tab.length - 3) {
        continue;
    }
    System.out.println(tab[i]);
}
```



# Return

Jest to najczęściej wykorzystywana instrukcja skoku w Javie. Przerywa wykonywanie metody. Sterowanie kodem przejmuje kod, który wywołał metodę.

Wrócimy do tej instrukcji, podczas omawiania obiektowości.

# Zadanie 1

Wyświetl co drugi element tablicy.

# Zadanie 2\*

Dla podanego słowa znajdź indeks ostatniej litery 'a'. (char)

\* wykonaj samodzielnie