#### حلقهها

# while حلقهي

تا وقتی که شرط جلوی while برقرار باشد، حلقه اجرا میشود.

```
1 | x = 0

2 | while x < 4:

3 | print(x)

4 | x += 1
```

به طور مثال خروجی تکه کد بالا به صورت زیر است:

```
1 | 0
2 | 1
3 | 2
4 | 3
```

#### حلقهی for

حلقههای for یک شی iterable را میپیمایند. این شی میتواند یک لیست باشد یا دنباله ای از اعداد.

در مثال بالا animal نماینده یکی از اعضای لیست است. در این مثال روی لیست پیمایش انجام شده است.

### range() تابع

برای استفادهی معمول از دستور for (مشابه استفاده این دستور در زبان های دیگر) میتوان از تابع for برای تولید دنبالهای از اعداد استفاده کرد.

خروجی تابع ( ) range دنبالهای از اعداد است. این تابع به سه روش قابل استفاده است:

روش : (range(n) که اعداد بازه صحیح (n, n) را خروجی میدهد.

ر**وش ۲:** (range(l, r) که اعداد بازه صحیح (l, r) را خروجی میدهد.

روش ۳: range(l, r, step) که خروجی آن به صورت زیر میباشد.

```
\lfloor l, l+1 	imes step, l+2 	imes step, \ldots, l+\lfloor rac{r-l-1}{step} 
floor 	imes step
```

برای درک چگونگی کارکرد این تابع به کد زیر توجه کنید :

```
for i in range(5):
    print(i, end=' ')

for i in range(5, 10):
    print(i, end=' ')

for i in range(0, 10, 2):
    print(i, end=' ')
```

خروجی مثال بالا :

```
1 | 0 1 2 3 4
2 | 5 6 7 8 9
3 | 0 2 4 6 8
```

به توجه به اینکه for در پایتون به طور پیشفرض اندیس اعضای لیست را برنمیگرداند و خود اعضا را برمیگرداند؛ میتوانید برای داشتن اندیس هر عضو همراه با آن از تابع enumerate استفاده کنید.

## کلمهی break

کلمهی break باعث میشود برنامه از حلقه خارج شود. استفادهی آن در جایی که حلقههای تودرتو داریم، برنامه را از درونی ترین حلقه خارج میکند.

• در مثال بالا میبینید که با رسیدن به کلمهی break برنامه از حلقه خارج شده و عدد ۷ چاپ نشده است.

• در این مثال مشاهده میکنید که تنها از حلقه درونی خارج شده و حلقه بیرونی همچنان اجرا میشود.