

ABAPZombie Guide to ABAP – Parte 37 – CONTINUE

15/10/2012 07:00

O comando CONTINUE é utilizado para encerrar a execução de um laço de um loop (comandos LOOP, DO, WHILE...) e ir para o próximo registro. A sintaxe é:

```
CONTINUE.
```

Abaixo, um exemplo de utilização:

```
LOOP AT t_armas INTO w_armas.
  IF w_armas-municao = 0.
    CONTINUE.
  ENDIF.
  PERFORM atirar_nos_zumbis.
ENDLOOP.
```

No exemplo acima, é executado um loop na tabela de armas, caso a arma esteja sem munição, ele irá passar direto para a próxima arma, sem executar o PERFORM.

Comentários

Raju Shrestha — 15/09/2015 15:58

Your site is one of the most eye catching technical site.. 😊 .. Congrats!!

Regards,
Raju..

Custodio — 15/10/2012 23:54

Vamos analisar o código do Fawcs:

- Não usou o continue, que é o assunto do tópico
- Usou um método com importing ao invés de receiving, e não usou o que importou
- Entrou em um do...enddo infinito

Parabéns!

Fawcs — 16/10/2012 08:53

po, vc interpretou meu código errado=(a arma vc seta na variável weapon(deveria ser set melee weapon(exporting..)

eu desconsidereei o assunto do tópico apenas para matar zumbis...

infinitamente

Mauricio Cruz — 16/10/2012 09:23

Calma crianças. O Fawcs só aloprou ali o tema de matar zumbis, whatever. Mas o Custódio também tem uma péssima tolerância a piadas com código, então whatever também.

Divirtam-se na treta ae!

Fawcs — 16/10/2012 12:50

TA TODO MUNDO CALMO AQUI

Fawcs — 15/10/2012 10:45

ENDLOOP.

try.

o_player->get_melee_weapon(importing weapon).

do.

o_player->slash_zombies().

enddo.

catch cx_no_melee_weapon.

o_player->run().

endtry.