

SINTAXE

Operadores

Métodos

Escopo

Palavras reservadas

Documentação

Terminal e Argumentos

CONTROLE DE FLUXO

Conceito

Estruturas condicionais

Estruturas de repetição

Estruturas excepcionais

Cases

PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

Conceito de POO

Classes

Pacotes

Visibilidade dos recursos



Estruturas de repetição

Laços de repetição, também conhecidos como laços de iteração ou simplesmente loops, são comandos que permitem iteração de código, ou seja, que comandos presentes no bloco sejam repetidos diversas vezes.

<https://diegomariano.com/lacos-de-repeticao-2/>

Laços ou repetições são representados pelas seguintes estruturas:

- **For** (para);
- **While** (enquanto);
- **Do While** (faça enquanto).

For

O comando `for` (na tradução literal para a língua portuguesa “para”) permite que uma variável contadora, seja testada e incrementada a cada iteração, sendo essas informações definidas na chamada do comando. O comando **for** recebe como entrada uma variável contadora, a condição para continuar a execução e o valor de incrementação.

A estrutura de sintaxe do controle de repetição `for` é exibida abaixo:

```
//estrutura do controle de fluxo for

for (bloco de inicialização; expressão booleana de validação; bloco de atualiz
{
    // comando que será executado até que a
    // expressão de validação torne-se falsa
}
```



Vamos imaginar que Joãozinho precisa contar até 20 carneirinhos, para pegar no sono:

```
// ExemploFor.java
public class ExemploFor {
    public static void main(String[] args) {
        for(int carneirinhos = 1 ; carneirinhos <=20; carneirinhos ++) {
            System.out.println(carneirinhos + " - Carneirinho(s)");
        }
    }
}
```

Vamos explicar a estrutura do código acima:

For position

1. `int carneirinhos = 1 ;` → O programa entende que a variável `carneirinhos`, começa com o valor igual a 1 e isso acontece somente uma vez;
2. `carneirinhos < = 20;` → O programa verifica se a variável `carneirinhos`, ainda é menor que 20;
3. O programa começa a executar o algoritmo, no nosso caso, imprimir a quantidade de carneirinhos em contagem;
4. `carneirinhos ++` → O programa aumenta em mais 1, o valor da variável `carneirinhos`;
5. O fluxo é finalizado, quando a variável `carneirinhos` for igual a 20.

```
// Outras estruturas

//estrutura 1
for(int carneirinhos = 1 ; carneirinhos <=20; carneirinhos ++ ) {
    System.out.println(carneirinhos + " - Carneirinho(s)");
}

//estrutura 2
//o que importa é somente o bloco condicional
int carneirinhos = 1;
for( ; carneirinhos <=20; ) {
    System.out.println(carneirinhos + " - Carneirinho(s)");
    carneirinhos ++;
}

//for( somente 1x ; deve ser uma expressão boolean; acontecerá a cada final da
```


Também usamos o controle de fluxo `for` , para interagir sobre arrays e coleções:

```
// ExemploFor.java
public class ExemploFor {
    public static void main(String[] args) {
        String alunos[] = { "FELIPE", "JONAS", "JULIA", "MARCOS" };

        for (int x=0; x<alunos.length; x++) {
            System.out.println("O aluno no indice x=" + x + " é " + alunos[x]);
        }
    }
}
```

Observe que, como os arrays começam com índice igual a **0 (zero)**, iniciamos a nossa variável `x` também com valor zero e validamos a quantidade de repetições, a partir

da quantidade de elementos do array.

 Fala a verdade: Depois desta explicação deu até sono hein!? 🤔🤔

For Each

O uso do `for / each` está fortemente relacionado, com um cenário onde contenha um array ou coleção, e assim, a interação é baseada nos elementos da coleção.

```
// ExemploFor.java
public class ExemploFor {
    public static void main(String[] args) {
        String alunos [] = {"FELIPE", "JONAS", "JULIA", "MARCOS"};

        //Forma abreviada
        for(String aluno : alunos) {
            System.out.println(alunos);
        }
    }
}
```

1. `String aluno : alunos` → De forma abreviada, é criada uma variável `nome` obtendo um elemento do vetor a cada ocorrência;
2. A impressão de cada aluno é realizada.

Break e Continue

Break significa quebrar, parar, frear, interromper. E é isso que se faz, quando o Java encontra esse comando pela frente. **Continue**, como o nome diz, ele 'continua' o laço. O comando `break` interrompe o laço, já o `continue` interrompe somente a iteração atual.

```
// class ExemploBreakContinue.java
public class ExemploBreakContinue {
    public static void main(String[] args) {

        for(int numero = 1; numero <=5; numero++){
            if(numero==3)
                break;

            System.out.println(numero);

        }
        //Qual a saída no console ?

    }
}
```

```
// class ExemploBreakContinue.java
public class ExemploBreakContinue {
    public static void main(String[] args) {

        for(int numero = 1; numero <=5; numero ++){
            if(numero==3)
                continue;

            System.out.println(numero);

        }
        //Qual a saída no console ?

    }
}
```

- ✓ Observem que sempre o `break` e `continue` está condicionado a um critério de negócio.

While

O laço `while` (na tradução literal para a língua portuguesa “enquanto”) determina que, enquanto uma condição for válida, o bloco de código será executado. O laço `while`, testa a condição antes de executar o código, logo, caso a condição seja inválida no primeiro teste o bloco nem será executado.

A estrutura de sintaxe, do controle de repetição `while` é exibida abaixo:

```
//estrutura do controle de fluxo while  
  
while (expressão booleana de validação)  
{  
    // comando que será executado até que a  
    // expressão de validação torne-se falsa  
}
```



Joãozinho recebeu R\$ 50,00 de mesada e foi em uma loja de doces gastar todo o seu dinheiro, logo, enquanto o valor dos doces não igualar a R\$ 50,00 ele foi adicionando itens no carrinho.


```
// ExemploWhile.java
import java.util.concurrent.ThreadLocalRandom;
public class ExemploWhile {
    public static void main(String[] args) {
        double mesada = 50.0;
        while(mesada>0) {
            Double valorDoce = valorAleatorio();
            if(valorDoce > mesada)
                valorDoce = mesada;

            System.out.println("Doce do valor: " + valorDoce + " Adicionado no
            mesada = mesada - valorDoce;
        }
        System.out.println("Mesada:" + mesada);
        System.out.println("Joãozinho gastou toda a sua mesada em doces");

        /*
        * Não se preocupe quanto a formatação de valores
        * Iremos explorar os recursos de formatação em breve !!
        */
    }
    private static double valorAleatorio() {
        return ThreadLocalRandom.current().nextDouble(2, 8);
    }
}
```

Do While

O laço `do / while` (na tradução literal para a língua portuguesa “faça...enquanto”), assim como o laço `while`, considera que, enquanto uma determinada condição for válida, o bloco de código será executado. Entretanto, `do / while` testa a condição após

executar o código, sendo assim, mesmo que a condição seja considerada inválida, no primeiro teste o bloco será executado pelo menos uma vez.

A estrutura de sintaxe do controle de repetição `do / while` é exibida abaixo:

```
//estrutura do controle de fluxo do while

do
{
    // comando que será executado até que a
    // expressão de validação torne-se falsa
}
while (expressão booleana de validação);
```



Joãozinho resolveu ligar para o seu amigo, dizendo que hoje se entupiu de comer docinhos:

```
// ExemploDoWhile.java

import java.util.Random;
public class ExemploDoWhile {
    public static void main(String[] args) {
        public static void main(String[] args) {
            System.out.println("Discando...");

            do {
                //excutando repetidas vezes até alguém atender
                System.out.println("Telefone tocando");

            }while(tocando());

            System.out.println("Alô !!!");
        }
        private static boolean tocando() {
            boolean atendeu = new Random().nextInt(3)==1;
            System.out.println("Atendeu? " + atendeu);
            //negando o ato de continuar tocando
            return ! atendeu;
        }
    }
}
```



Previous
Estruturas condicionais

Next

Estruturas excepcionais

