# A. Kata kunci break

Break pada umumnya digunakan dalam java untuk mengakhiri sebuah eksekusi dalam statement, dengan menggunakan kata kunci Break, pernyataan didalam statement akan langsung berhenti, jadi kita harus membuat sebuah kondisi. kapan program akan berhenti.

for loops digunakan saat diamana kita ingin melakukan hal yang khusus seperti jika nilainya mencapai angka tertentu atau lebih dari angka tertentu maka kita akan menghentikan program tersebut.

Contohnya sebagai berikut:

```
public class TestBreak {
   public static void main(String[] args) {
      for (int i = 0; i < 8; i++) {
      if (i == 5) {
        break;
   }
   System.out.println(i);
}</pre>
```

#### Demo:

```
NetBeansProjects - C:\Users\user\Documents\NetBeansProjects \times tes

run:
0
1
2
3
4
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

Dimana saat nilai pada variable **w** mencapai angka 5, maka program akan berhenti total dan pernyataan dialam for loops tidak akan di eksekusi kembali

Selain pada statement perulangan, pada umumnya saat kita menggunakan statement switchcase, pernyataan didalam case perlu kita tambahkan atau akhiri dengan Break

Seperti contoh berikut ini:

### Demo:

```
Output ×

NetBeansProjects - C:\Users\user\Documents\WetBeansProjects × test break (run) ×

run:

jack daniels

BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

### **B.** Kata kunci Continue

Berbeda dengan Break, kata kunci Continue tidak akan menghentikan program saat dieksekusi misalnya menggunakan for loops tapi hanya akan mengskip atau melewatinya saja

## Contoh sebagai berikut:

```
public class TestContinue {
      public static void main(String[] args) {
          for (int w = 6; w < 10; w++) {
               if (w == 8){
                   continue;
               System.out.println(w);
          }
Demo:
                                                    test continue (run) >
   NetBeansProjects - C:\Users\user\Documents\NetBeansProjects ×
00
     run:
6
     7
000
     9
     BUILD SUCCESSFUL (total time: 1 second)
```

Saat nilai pada variable **w** berada pada angka 4, maka program akan mengskip atau melewatkan pengeksekusin tersebut maka for loops akan langsung melanjutkan pada perulangan selanjutnya tampa mencetak nilai 4 terlebih dahulu