

제어문

1. 조건문

a. if

```
var n = 4;

// if문
if (n % 2 == 0) {
    print('$n는 짝수이다. ');
}

// if ~ else문
if (n % 2 == 0) {
    print('$n는 짝수이다. ');
} else {
    print('$n는 홀수이다. ');
}

// if ~ else if ~ else문
if (n == 0) {
    print('$n는 0이다. ');
} else if (n % 2 == 0) {
    print('$n는 짝수이다. ');
} else {
    print('$n는 홀수이다. ');
}
```

b. switch

```
var n = 4;

// switch문
switch (n) {
    case 1:
        print('n is 1');
        break;
    case 2:
        print('n is 2');
        break;
    case 3:
        print('n is 3');
        break;
    case 4:
        print('n is 4');
        break;
    default:
        print('n is 5 or more');
}
```

c. assert

- 조건식이 거짓일 경우 에러를 발생시키며 debug mode에서만 동작

```
int a = 10;
int b = 20;
```

```
// 일반 조건문
if (a < b) {
    print('$a < $b');
} else {
    print('$a >= $b');
}

assert(a > b); // 조건식이 false일 경우 에러가 발생
//assert(a < b); // 조건식이 true일 경우 아무것도 출력되지 않음
```

2. 반복문

a. for

```
for(int i = 1; i < 5; i++){
    print('i = $i');
}
```

b. while

```
int i = 1;
while( i < 5){
    print('i = $i');
    i++;
}
```

c. do ~ while

```
int i = 1;
do {
    print('i = $i');
    i++;
} while (i < 5);
```