

Подсказка 1 — Необязательность фигурных скобок для тел циклов/if/else с одной инструкцией

При написании ветвлений и циклов в C++ можно опускать фигурные скобки, если в теле цикла/if/else будет лишь одна инструкция. Инструкции после такой конструкции будут выполняться вне ветвления или цикла. Например код

```
if (true)
    cout << 1 << endl;
cout << 2 << endl;
```

распечатает:

```
1
2
```

а такой код:

```
cout << "start" << endl;
for (auto i = 0; i < 5; ++i)
    cout << (i + 1) << '/' << 5 << endl;
cout << "end" << endl;
```

распечатает:

```
start
1/5
2/5
3/5
4/5
5/5
end
```

В нашей серии курсов рекомендуется всегда писать фигурные скобки для выделения тел ветвлений и циклов. В реальных проектах скобки могут опускать, если они необязательны.