OPUS

Rozdział 2

- 1. Przepływem programu.
 - 2. Prawda lub fałsz
- 3. Tak można program zareaguje jeżeli zmienna jest różna od 0 to będzie wartość true jeżeli równa zero będzie wartością false.
 - 4. Wszystkie

5.
warunek 3 pierwszy else
warunek 1 drugie else
warunek 5 trzeci else

- 6. Na powielaniu instrukcji lub bloku instrukcji do póki warunek jest spełniony (true)
 - 7. for i while
- 8. Różnica pomiędzy while i do while jest taka, że instrukcje w pętli do-while występują przed while. Wynika z tej różnicy to że pętla do-while wykona instrukcje co najmniej raz nawet jeżeli warunek nie zostanie spełniony
 - 9. Przed pierwszym obiegiem pętli.
 - 10. Po każdym obiegu pętli.
 - 11. for(;;), while(true), do {} while(ture);
 - 12. za pomocą instrukcji break lub za pomocą instrukcji goto
 - 13. za pomocą instrukcji goto
 - 14. obiekt zdefiniowany w pętli for będzie miał zasięg tylko w tej pętli natomiast

obiekt zdefiniowany powyżej tej pętli będzie miał zasięg od momentu jego zdefiniowania do końca funkcji main lub funkcji w której został umieszczony.

- 15. Nie uzna tej pętli za poprawną ponieważ case 5-4: przyjmuje tą samą wartość co case 1: w instrukcji switch nie może być dwóch case o tej samej wartości.
 - 16. nieumieszczenie break po po danej etykiety case spowoduje wykonanie instrukcji w następnej etykiecie case.

17. constexpr

18.

co do typu wyrażenia wybierającego

- if nie ma znaczenia
- switch liczby całkowite

co do tego z czym to wyrażenie się porównuje

- if są to zmienne
- switch muszą być stałe całkowite do operacji porównania
- if można używać operatorów <, >, ==, !=, <=, >=
 - switch tylko równość (==)
 - 19. Tak można do tego wykorzystać switch

20. Nie

21. Nie można

22. instrukcja break przerywa działanie funkcji i przechodzi do instrukcji znajdującyhc się po pętli, w przypadku pętli zagnieżdżonych przerwana jest pętla w której ta instrukcja break tkwi.

23. instrukcją goto

24. to nazwa z dwukropkiem nazwa:

25. instrukcja continue kończy obieg pętli

26. instrukcja krokowa