

## Pętla **for**

Dla każdej wartości w wektorze **B**  
podstaw tę wartość do zmiennej **A**  
i wykonaj instrukcje w bloku **C**

```
for (A in B) {  
    C  
}
```

## Przykładowe wartości w **B**

- 1    ustaw **A** = 1  
      wykonaj instrukcje w **C**
- 2    ustaw **A** = 2  
      wykonaj instrukcje w **C**
- 3    ustaw **A** = 3  
      wykonaj instrukcje w **C**
- 4    ustaw **A** = 4  
      wykonaj instrukcje w **C**
- 5    ustaw **A** = 5  
      wykonaj instrukcje w **C**