

Typy pętli

W Kotlinie dostępne są trzy główne rodzaje pętli:

- `for`
- `while`
- `do-while`

umożliwiają wykonywanie tego samego fragmentu kodu wielokrotnie, aż do spełnienia określonego warunku.

Pętla for

```
for (element in collection) {  
    // kod wykonywany dla każdego elementu  
}
```

- *element* to zmienna, która w każdej iteracji reprezentuje jeden z elementów kolekcji.
- *collection* to iterowalna struktura danych, np. lista, zakres, tablica itp.

```
fun main() {  
  
    for (i in 1..5) {  
  
        println(i) // Wypisuje liczby od 1 do 5  
  
    }  
  
}
```

```
fun main() {  
  
    val names = arrayOf("Anna", "Kamil", "Jan")  
  
    for (name in names) {
```

```
        println(name)
    }
}
```

```
fun main() {

    for (i in 1..10 step 2) {

        println(i) // wypisuje: 1, 3, 5, 7, 9

    }

}
```

```
fun main() {

    for (i in 5 downTo 1) {

        println(i) // Wypisuje: 5, 4, 3, 2, 1

    }

}
```

Pętla while

```
while (condition) {
    // kod wykonywany, dopóki condition jest true
}
```

```
fun main() {

    var i = 5

    while (i > 0) {

        println(i)

        i--

    }

}
```

Pętla do-while

```
do {  
    // kod wykonywany przynajmniej raz  
} while (condition)
```

```
fun main() {  
  
    var i = 5  
  
    do {  
  
        println(i)  
  
        i--  
  
    } while (i > 0)  
}
```

`break` - przerywa działanie pętli w dowolnym momencie

`continue` - powoduje pominięcie bieżącej iteracji pętli i przejście do następnej

 [Edit this page](#)