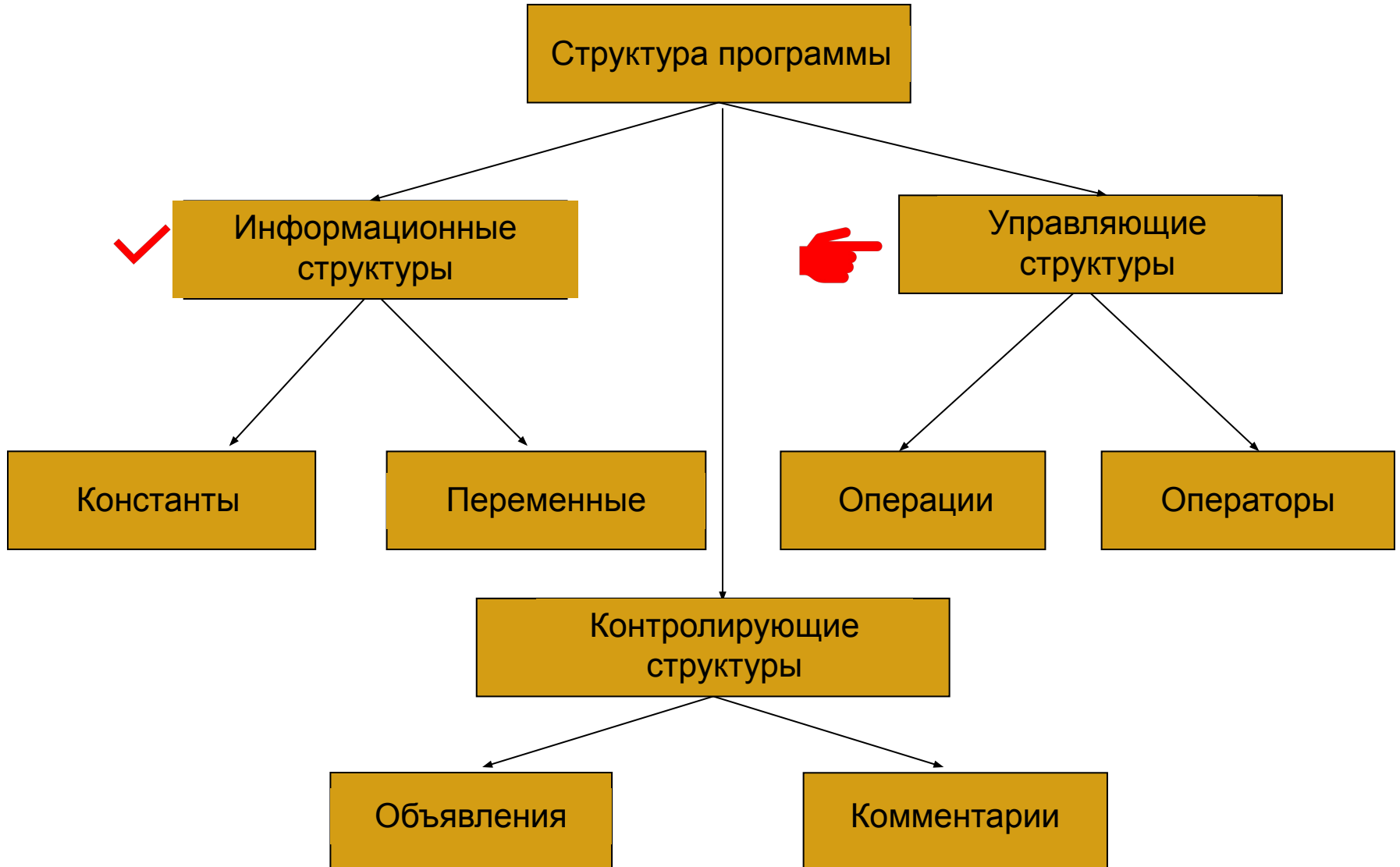


Тема 2-2.

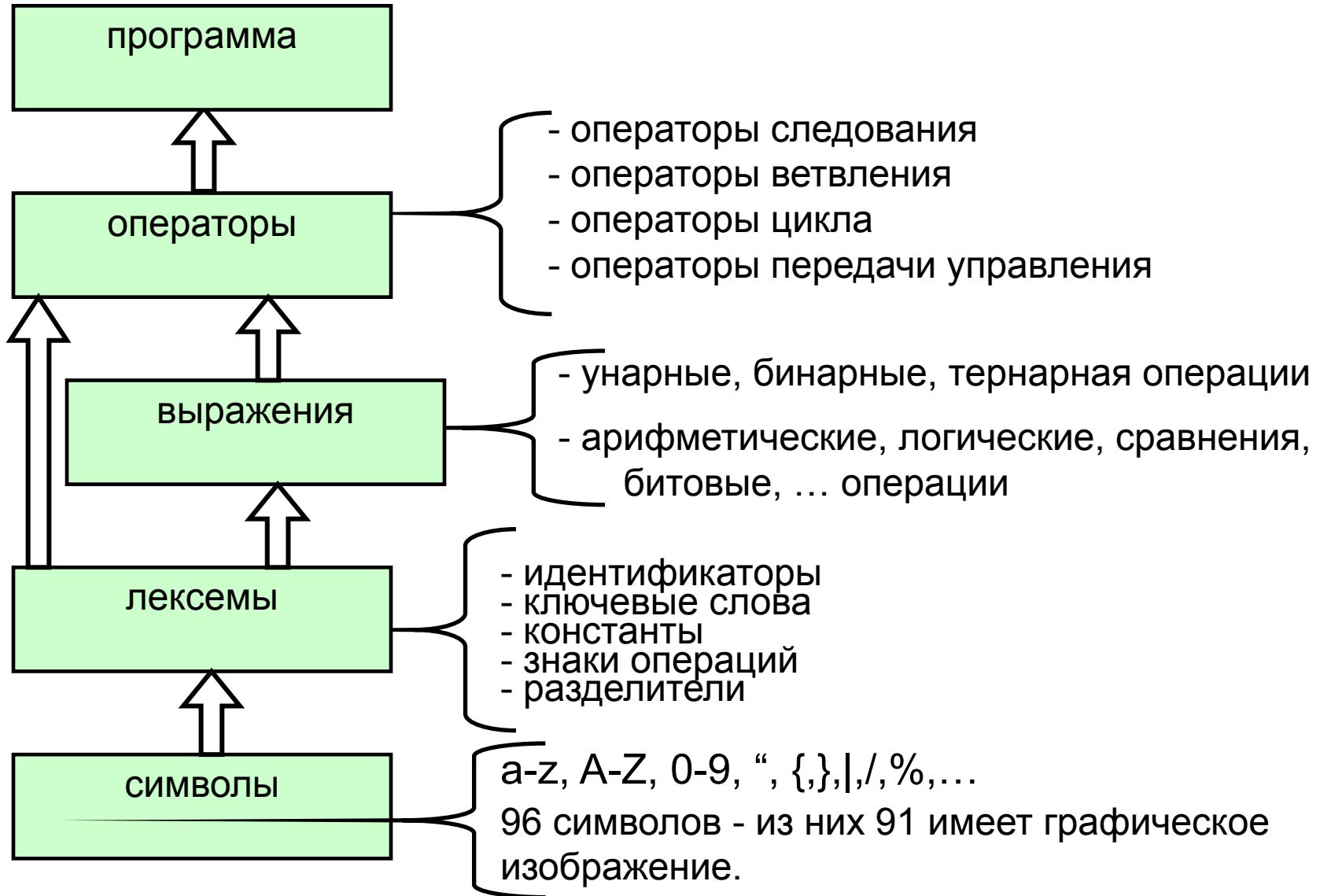
Операции и операторы

для АСУБ и ЭВМб

Структурный аспект программы C++



«Языковой» аспект программы C++



Операции и операторы

- Русскому термину «**операция**» соответствует английский — «**operator**», из-за чего возникает путаница: «operator» переводят как «оператор».
- *Оператор* — это наименьшая исполняемая единица программы. Различают операторы выражения, действие которых состоит в вычислении заданных выражений; операторы объявления; составные операторы; пустые операторы; операторы метки; цикла и т. д.
- Для обозначения конца оператора в C/C++ используется символ «;» (в конце составного оператора — набора операторов, помещенных между открывающей ({) и закрывающей (}) фигурными скобками — точка с запятой не ставится).
- Таким образом, операция может быть составной частью оператора, но не наоборот, а русский термин «оператор» обозначает то же, что и «инструкция» (**statement**).

Операции и операторы: примеры

- $c = a + b$; — это оператор, а $\sin(c)+d$ — операция, но не оператор.
- Путаница усугубляется ещё и тем, что в C/C++ **присваивание** и **инкремент/декремент** являются как операторами, так и операциями. Например, $a = \sin(b)$ может быть операцией в составе условного оператора
 - `if ((a = sin(b)) == 0) {...}`
- a может быть самостоятельным оператором:
 - `a = sin(b);`

Операции: основные 4 типа



Арифметические



Логические



Операции сравнения



Битовые

Арифметические операции

Операция	Символ	Пример	Операция
Унарный - и +	-	- y	Значение с обратным знаком
Сложение	+	x + y	x плюс y
Вычитание	-	x - y	x минус y
Умножение	*	x * y	x умножить на y
Деление	/	x / y	x разделить на y
Деление с остатком	%	x % y	Остаток от деления x на y

Инкремент и декремент

Операция	Символ	Пример	Операция
Префиксный инкремент (пре-инкремент)	++	++x	Инкремент x, затем вычисление x
Префиксный декремент (пре-декремент)	--	--x	Декремент x, затем вычисление x
Постфиксный инкремент (пост-инкремент)	++	x++	Вычисление x, затем инкремент x
Постфиксный декремент (пост-декремент)	--	x--	Вычисление x, затем декремент x

Инкремент и декремент

С операциями инкремента/декремента версии префикс всё просто. Значение переменной сначала увеличивается/уменьшается, а затем уже вычисляется.

Например

```
1 int x = 5;  
2 int y = ++x; // x = 6 и 6 присваивается переменной y
```

Инкремент и декремент

А вот с операторами инкремента/декремента версии постфикс несколько сложнее. Компилятор создает временную копию переменной x , увеличивает или уменьшает оригинальный x (не копию), а затем возвращает копию. Только после возврата копия x удаляется. Например:

```
1 int x = 5;  
2 int y = x++; // x = 6, но переменной y присваивается 5
```

Унарные операции

Операции увеличения и уменьшения увеличивают или уменьшают значение операнда на единицу.

```
int t=1, s=2, z, f;  
z=(t++)*5;
```

Вначале происходит умножение $t*5$, а затем увеличение t .

В результате получится $z=5$, $t=2$.

Бинарные операции

Операция деления (/) выполняет деление первого операнда на второй. Если две целые величины не делятся нацело, то результат округляется в сторону нуля.

При попытке деления на ноль выдается сообщение во время выполнения.

Операция остаток от деления (%) дает остаток от деления первого операнда на второй. Знак результата совпадает со знаком делимого. Если второй операнд равен нулю, то выдается сообщение.

Бинарная операция + для **строк** означает сцепление двух строк и присвоение результата третьей строке.

Сравнительные и логические

Используются для сравнения значения в двух переменных, или между переменной и константой

Знак операции	Операция	Пример	Значение
<	Меньше	$3 < 2$	false
>	Больше	$3 > 2$	true
<=	Меньше или равно	$3 <= 2$	false
>=	Больше или равно	$3 >= 2$	true
==	Тождество	$3 == 2$	false
!=	Не равно	$3 != 2$	true

Сравнительные и логические

Знак операции	Логическая операция	Пример	Значение
&&	И	3 && 2	true
	ИЛИ	3 2	true
!	НЕ	!(0)	true

Пример: `if (a>10) && (a<20)`

Выражения, в которых используются логические операции возвращают **false** в случае ложного высказывания, и **true** в случае истинного

Логические (Битовые)

Обработывают данные после представления чисел в их бинарную форму (Битовое представление)

AND (NUM1 & NUM2)	Возвращает 1 если оба операнда 1
OR (NUM1 NUM2)	Возвращает 1 если биты любого из двух операндов 1
NOT (~ NUM1)	Отрицание бита своего операнда
XOR (NUM1 ^ NUM2)	Возвращает 1 если любой из битов в операнде 1 но не оба

Логические (Битовые)

Пример:

$10 \& 15 \square 1010 \& 1111 \square 1010 \square 10$

$10 | 15 \square 1010 | 1111 \square 1111 \square 15$

$10 \wedge 15 \square 1010 \wedge 1111 \square 0101 \square 5$

$\sim 10 \square \sim 1010 \square 1011 \square -11$ (из-за специфика представления отрицательных целых чисел)

ОПЕРАЦИИ ПРИСВАИВАНИЯ

- формат операция простого присваивания (=):
- **опреанд_1 = операнд_2**

пример: $a=b=c=100$, это выражение выполняется справа налево, результатом выполнения **$c=100$** , является число 100, которое затем присвоится переменной **b** , потом **a** .

- **Составные операции присваивания:**
- **(*=)** – умножение с присв-ем,
- **(/=)** - деление с присв-ем
- **(%=)**- остаток от деления с присв-ем,
- **(+=)** –сложение с присв.,
- **(- =)** - вычит.с присв.
- пример: к операнду **_1** прибавляется операнд_2 и результат записывается в операнд_2
- *т.е.* $c = c + a$, тогда **компактная запись** $c += a$

Составные операции присваивания

```
int X=5;
```

```
X*=5;
```

```
X-=10;
```

```
string S="Hello, ";
```

```
S+="World";
```

Приоритет арифметических операций

- Приоритет устанавливает иерархию одной группы операций над другой
- Это влияет на порядок, в котором вычисляются операции
- Приоритет операций может быть изменен с помощью заключения нужного выражения в скобки

Класс операций	Арифметические операции	Ассоциативность
Унарная	- ++ --	Справа налево
Бинарная	* / %	Слева направо
Бинарная	+ -	Слева направо
Бинарная	=	Справа налево

Приоритет арифметических операций

Всегда вычисляется слева направо



Приоритет для логических

Приоритет	Знак операции
1	!
2	&&
3	

Примите во внимание следующее выражение:

`False || True && ! False && True`

Это выражение вычисляется, как показано ниже:

`False || True && [! False] && True`

! имеет высший приоритет.

`False || [True && True] && True`

&& является оператором с высоким приоритетом и операторы с одинаковым приоритетом вычисляются **СЛЕВА НА ПРАВО**

`False || [True && True]`

`[False || True]`

`True`

Приоритет среди разных операций

Приоритет	Тип оператора
1	Арифметический
2	Сравнение
3	Логический

Приоритет среди разных операций: пример

Рассмотрим следующий пример:

$$2*3+4/2 > 3 \ \&\& \ 3<5 \ || \ 10<9$$

Ход вычислений показан ниже:

$$[2*3+4/2] > 3 \ \&\& \ 3<5 \ || \ 10<9$$

Первыми вычисляются **арифметические операции**:

$$[[2*3]+[4/2]] > 3 \ \&\& \ 3<5 \ || \ 10<9$$

$$[6+2] > 3 \ \&\& \ 3<5 \ || \ 10<9$$

$$[8 > 3] \ \&\& \ [3 < 5] \ || \ [10 < 9]$$

Приоритет среди разных операций: пример

[8 >3] && [3<5] || [10<9]

Следующими вычисляются **операции сравнения**, а поскольку они все имеют одинаковый приоритет, они вычисляются **СЛЕВА НА ПРАВО**

True && True || False

Последними вычисляются вычисляются логические операции.

[True && True] || False

True || False

True

Смена приоритета

- Скобки () имеют высший приоритет
- Приоритет операций может быть изменен используя скобки ()
- Операции низкого приоритета заключенные в скобки получают высший приоритет и исполняются первыми
- В случае вложенных скобок ((())), внутренние скобки будут исполняться первыми
- В случае вложенных скобок вычисления выполняются **СЛЕВА НАПРАВО**

Смена приоритета: пример

Рассмотрим следующий пример:

$$5+9*3^2-4 > 10 \ \&\& \ (2+2^4-8/4 > 6 \ || \ (2<6 \ \&\& \ 10>11))$$

Решение:

$$1. \ 5+9*3^2-4 > 10 \ \&\& \ (2+2^4-8/4 > 6 \ || \ (\text{True} \ \&\& \ \text{False}))$$

Внутренние скобки обладают приоритетом над другими операциями, а действия вне скобок выполняются по обычным правилам

$$2. \ 5+9*3^2-4 > 10 \ \&\& \ (2+2^4-8/4 > 6 \ || \ \text{False})$$

Смена приоритета: пример

3. $5+9*3^2-4 > 10 \ \&\& \ (2+16-8/4 > 6 \ || \ \text{False})$

Затем выполняются действия во внешних скобках

4. $5+9*3^2-4 > 10 \ \&\& \ (2+16-2 > 6 \ || \ \text{False})$

5. $5+9*3^2-4 > 10 \ \&\& \ (18-2 > 6 \ || \ \text{False})$

6. $5+9*3^2-4 > 10 \ \&\& \ (16 > 6 \ || \ \text{False})$

7. $5+9*3^2-4 > 10 \ \&\& \ (\text{True} \ || \ \text{False})$

8. $5+9*3^2-4 > 10 \ \&\& \ \text{True}$

Смена приоритета: пример

9. $5+9*9-4>10 \ \&\& \ \text{True}$

Выражение слева выполняется по обычным правилам

10. $5+81-4>10 \ \&\& \ \text{True}$

11. $86-4>10 \ \&\& \ \text{True}$

12. $82>10 \ \&\& \ \text{True}$

13. $\text{True} \ \&\& \ \text{True}$

14. **True**

ОПЕРАЦИИ ПРИСВАИВАНИЯ

- формат операция простого присваивания (=):
- **опреанд_1 = операнд_2**

пример: $a=b=c=100$, это выражение выполняется справа налево, результатом выполнения **$c=100$** , является число 100, которое затем присвоится переменной **b** , потом **a** .

- **Сложные** операции присваивания:
- **(*)** – умножение с присв-ем,
- **(/=)** - деление с присв-ем
- **(%=)**- остаток от деления с присв-ем,
- **(+=)** –сложение с присв.,
- **(-=)** - вычит.с присв.
- пример: к операнду **_1** прибавляется операнд **_2** и результат записывается в операнд **_2**
- *т.е.* $c = c + a$, тогда **компактная запись** $c += a$

Операция запятая

- <выражение>, <выражение>, <выражение>, . . .
- Пара выражений, разделенных запятой, вычисляется слева направо
- Результатом всего выражения будет результат последней части
- Чаще всего операция запятая используется в заголовках циклов, в местах, где синтаксис разрешает записать только одно выражение, а надо записать несколько. Тогда выражения объединяются в одно при помощи операции запятая.
- Запятая также используется и как **РАЗДЕЛИТЕЛЬ** списка объектов

Операция размер (унарная)

- `sizeof <выражение>`

ИЛИ

- `sizeof (<тип>)`
- `sizeof (4 + 1) ; // значение 4`
- `sizeof 4 + 1; // значение 5`
- `sizeof (int); // значение 4`

Тернарная операция

- `<условие> ? <выражение_если_истина> : <выражение_если_ложно>`

- Пример тернарной операции:

```
string result = (myInteger < 10) ? "Меньше 10" : "Больше или равно 10";
```

ТЕРНАРНАЯ ОПЕРАЦИЯ

- *Условная операция (? :)*
- Формат условной операции: **операнд_1 ? операнд_2 ? : операнд_3**
- **Операнд_1** это логическое или арифметич-ое выражение;
- Оценивается с точки зрения эквивалентности константам true и false;
- **Если** результат вычисления **операнда_1 равен true**, то результат условной операции **будет значение операнда_2**, иначе операнда_3;
- Тип может различаться;
- Условная операция является сокращ. формой услов-го оператора if;

Пример:

```
#include <iostream>
int main()
using namespace std;
{ int x, y,max;
  cin >>x>>y;
  (x>y)? cout <<x: cout<<y<<endl;
  max=(x>y)? x:y;
  cout<<max<<endl;
  return 0;}
```

Результат:

для x=11 и y=9
11
11

//1 *нахождение наибольшего значения для двух целых чисел;*
//2

Общий список в справочниках

- <https://docs.microsoft.com/ru-ru/cpp/cpp/cpp-built-in-operators-precedence-and-associativity?view=msvc-160>

Структура программы: операторы

- Программа на языке C++ состоит из последовательности операторов, каждый из них определяет значение некоторого действия;
- Все операторы разделены на 4 группы:
 - операторы следования;
 - операторы ветвления;
 - операторы цикла;
 - операторы передачи управления.

ОПЕРАТОРЫ СЛЕДОВАНИЯ

- *оператор выражение и составной оператор.*
- **Выражение**, завершающееся точкой с запятой, рассматривается как оператор (вычислении значения выражения или выполнении законченного действия);
 - `++i;` //оператор инкремента
 - `x+=y;` //оператор сложение с присваиванием
 - `f(a, b)` //вызов функции
 - `x= max (a, b) + a*b;` //вычисление сложного выражения
- Частным случаем оператора выражения является **пустой оператор** ;
- **Составной оператор** или **блок** представляет собой последовательность операторов, заключенных в фигурные скобки.
- **Блок обладает собственной областью видимости:** объявленные внутри блока имена доступны только внутри блока;
- Составные операторы применяются в случае, когда правила языка предусматривают наличие только одного оператора, а логика программы требует нескольких операторов.

ОПЕРАТОРЫ ВЕТВЛЕНИЯ

Условный оператор if

- **if** используется для разветвления процесса обработки данных на два направления.
- **if** имеет формы: *сокращенную* или *полную*.
- **Формат *сокращенного оператора if*: **if (B) S;**
B – УСЛОВИЕ: логич. или арифметич. выражение, истинность которого проверяется;
*S - один оператор: простой или составной.***
- При выполнении *сокращенной* формы оператора *if* сначала вычисляется выражение *B*, затем проводится анализ его результата: если *B* истинно, то выполняется оператор *S*; если *B* ложно, то оператор *S* пропускается.
- *С помощью **сокращенной** формы оператора **If** можно либо выполнить оператор **S**, либо пропустить его.*
- **Формат *полного оператора if*: **if (B) S1 ; else S2;**
*S1, S2- один оператор: простой или составной.***
- При выполнении *полной* формы оператора *if* сначала вычисляется выражение *B*, затем анализируется его результат: если *B* истинно, то выполняется оператор *S1* а оператор *S2* пропускается; если *B* ложно, то выполняется оператор *S2*, а *S1* - пропускается.
- *С помощью **полной** формы оператора **if** можно выбрать одно из двух альтернативных действий процесса обработки данных.*

Оператор if

- Допускается использование вложенных операторов if.
- Оператор if может быть включен в конструкцию if или в конструкцию else другого оператора if.
- Чтобы сделать программу более читабельной, рекомендуется группировать операторы и конструкции во вложенных операторах if, используя **фигурные скобки**.
- Если же фигурные скобки опущены, то компилятор связывает каждое ключевое слово else с наиболее близким if, для которого нет else.

Оператор if

Пример:

```
{  
int t=2, b=7, r=3;  
  if (t>b)  
  {  
    if (b < r) r=b;  
  }  
  else  
    r=t;  
}
```

В результате выполнения этой программы *r* станет равным 2.

Оператор if

Если же в программе опустить фигурные скобки, стоящие после оператора if, то программа будет иметь следующий вид:

```
{ int t=2,b=7,r=3;  
    if ( t>b)  
    if ( b < r ) t=b;  
    else r=t;}
```

В этом случае r получит значение равное 3, так как ключевое слово else относится ко второму оператору if, который не выполняется, поскольку не выполняется условие, проверяемое в первом операторе if.

Вычисления по короткой схеме (*Short-circuit evaluation*)

- это стратегия в некоторых языках программирования, при которой второй логический оператор выполняется или оценивается только в том случае, если первого логического оператора недостаточно для определения значения выражения.
- Таким образом, после того, как результат выражения становится очевидным, его вычисление прекращается
- **Операции в с++ &&, ||, ?**
- `if (n!=0) && (k/n>17)`
- Чтобы вычислить всё условие можно **на свой страх и риск** использовать побитовые операции

Оператор выбора *switch*

предназначен для разветвления процесса вычислений на несколько направлений.

- **Формат оператора:**

```
switch (<выражение>)
```

```
{case <константное_выражение_1>: [<оператор 1>]
```

```
case <константное_выражение_2>: [<оператор 2>]
```

```
.....
```

```
case <константное_выражение_n>: [<оператор n>]
```

```
[default: <оператор> ]}
```

- **Выражение**, стоящее за ключевым словом *switch*, должно иметь арифметич. тип или тип указатель.
- Все константные выражения должны иметь разные значения, но совпадать с типом выражения, стоящим после *switch*.
- **Ключевое слово** *case* и расположенное после него константное выражение называют также **меткой** *case*.

Разветвляющийся процесс

ВЫБОР ПО переменная

Значение_1: Действия

Значение_2: Действия

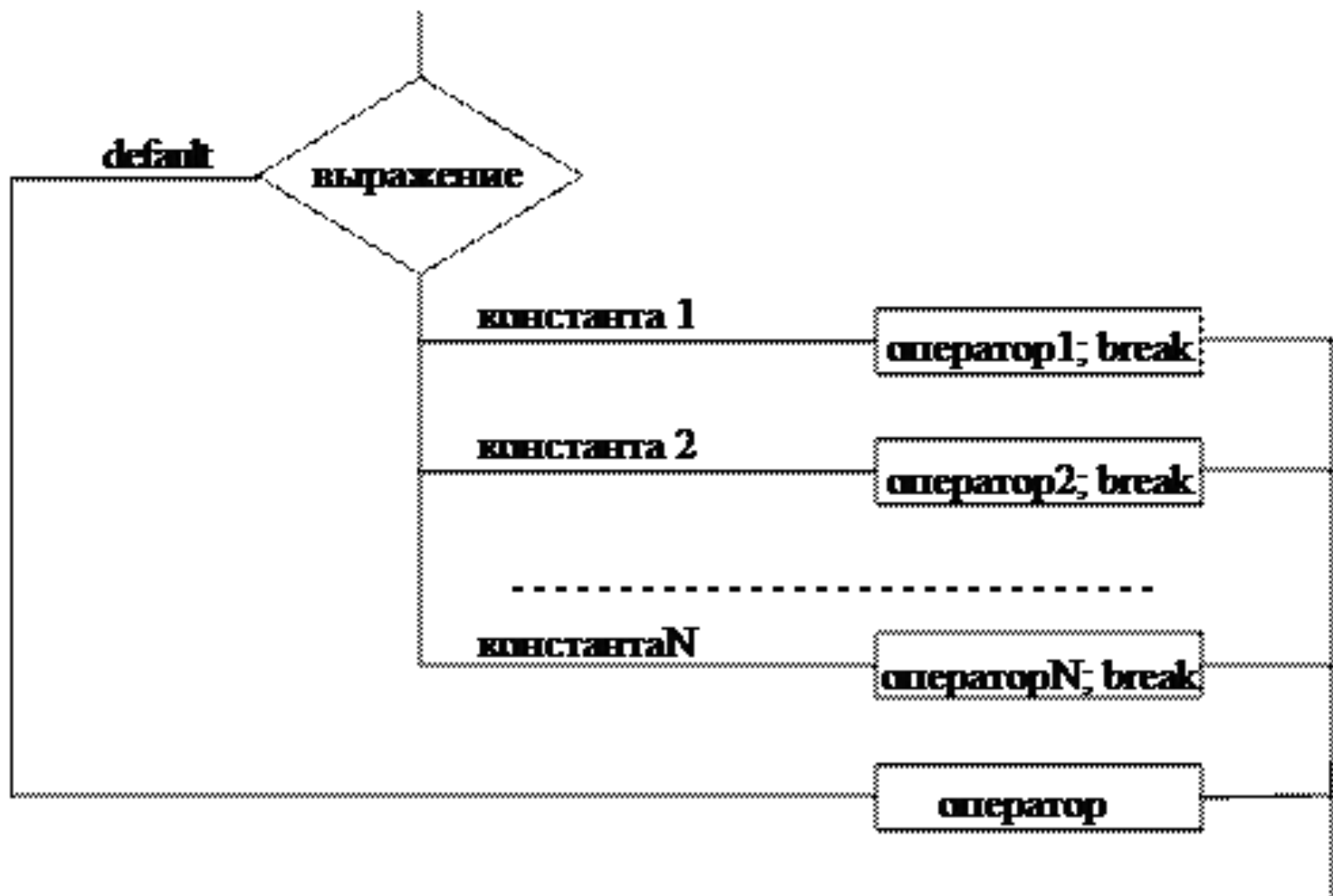
Значение_n: Действия

*: Действия

ВЫБОР ВСЕ

* означает, что переменная не равна ни одному значению

Чтобы избежать вложенных условия, используется конструкция ВЫБОР. Она позволяет иметь несколько ветвей для проверки равенства переменной одному из многих значений.



case *low* ... *high*:

case 'A' ... 'Z':

case 1 ... 5:

!!!пробелы

case 1...5:

ОПЕРАТОРЫ ЦИКЛА

- *Операторы цикла используются для организации многократно повторяющихся вычислений.*
- цикл с предусловием `while`,
- цикл с постусловием `do while`
- цикл с параметром `for`.

Цикл с предусловием `while`:

- Оператор цикла `while` организует выполнение одного оператора (простого или составного) неизвестное заранее число раз.
- **Формат цикла `while`:** `while (B) S;`
- **`B` - выражение, истинность которого проверяется (условие завершения цикла);**
- **`S` - тело цикла: один оператор (простой или составной).**

ОПЕРАТОРЫ ЦИКЛА

Перед каждым выполнением тела цикла анализируется значение выражения B :

- если оно истинно, то выполняется тело цикла, и управление передается на повторную проверку условия B ;
- если значение B ложно - цикл завершается и управление передается на оператор, следующий за оператором S .
- если результат выражения B окажется ложным при первой проверке, то тело цикла не выполнится ни разу

если условие B во время работы цикла не будет изменяться, то возможна ситуация заикливания, то есть невозможность выхода из цикла

Внутри тела должны находиться операторы, приводящие к изменению значения выражения B так, чтобы цикл мог завершиться.

ЦИКЛ С ПОСТУСЛОВИЕМ **DO WHILE**

- В отличие от цикла *while* условие завершения цикла проверяется после выполнения тела цикла.
- **Формат цикла *do while*:** **do S while (B);**
 - B* - выражение, истинность которого проверяется (условие завершения цикла);
 - S* - тело цикла: один оператор (простой или блок).
- Сначала выполняется оператор *S*, а затем анализируется значение выражения *B*:
 - если оно истинно, то управление передается оператору *S*,
 - если ложно - цикл заверш. и управление передается на оператор, следующий за условием *B*.

Пример(*do*)

Программа вывода на экран целых чисел из интервала от 1 до n .

- `#include <iostream>`
- `using namespace std;`
- `int main()`
- `{ int n, i=1;`
- `cout <<"n="; cin >>n;`
- **while ($i \leq n$)** *//пока i меньше или равно n Результаты работы программы:*
- `{ cout<<i<<"\t";` *//выводим на экран значение i*
- `++i;}` *//увеличиваем i на единицу*
- `return 0;}`

n ответ
10 12345678910

Пример(*do while*)

Программа вывода на экран целых чисел из интервала от 1 до *n*.

- `#include <iostream>`
- `using namespace std;`
- `int main()`
- `{int n, i=1;`
- `cout <<"n="; cin >>n;`
- **do** *//выводим на экран i, а затем увеличиваем программы:*
- `cout<<i++<<"\t";` *//ее значения на единицу*
- **while (i<=n);** *//до тех пор пока i меньше или равна n*
- `return 0;}`

Результаты работы

<i>n</i>	<i>ответ</i>
10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ЦИКЛ С ПАРАМЕТРОМ FOR

- Цикл с параметром имеет следующую структуру:
- **for (<инициализация>; <выражение>; <модификации>) <оператор>;**
- *Инициализация* используется для объявления и присвоения начальных значений величинам, используемым в цикле.
- В этой части можно записать несколько операторов, разделенных запятой. Областью действия переменных, объявленных в части инициализации цикла, является цикл и вложенные блоки.
- *Выражение* определяет условие выполнения цикла:
 - если его результат истинен, цикл выполняется.
- *Истинность* выражения проверяется перед каждым выполнением тела цикла, таким образом, цикл с параметром реализован как цикл с предусловием.
- *Модификации* выполняются после каждой итерации цикла и служат обычно для изменения параметров цикла.
- В части модификаций можно записать несколько операторов через запятую.
- *Оператор* (простой или составной) представляет собой тело цикла.

Пример (*for*)

- Любая из частей оператора *for* (инициализация, выражение, модификация, оператор) может отсутствовать, но точку с запятой, определяющую позицию пропускаемой части, надо оставить.

- `#include <iostream>`
 - `using namespace std;`
 - `int main()`
 - `{ int n; cout <<"n="; cin >>n;`
- программы:**

Результаты работы

- `for (int i=1; j<=n; i++) //для i от 1 до n с шагом 1` ответ
- `cout<<i<<"\t";` //выводит на экран значение i 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- `return 0;}`

- Замечание. Используя операцию постфиксного инкремента при выводе данных на экран, цикл *for* можно преобразовать следующим образом:
- `for (int i=1 ;i<=n;) cout<<i+ + <<"\t";`
- В этом случае в заголовке цикла *for* отсутствует блок модификации.

ВЛОЖЕННЫЕ ЦИКЛЫ

- Циклы могут быть простые или вложенные (кратные, циклы в цикле).
- Вложенными могут быть циклы любых типов: *while*, *do while*, *for*.
- Структура вложенных циклов на примере *типа for* приведена ниже:

```
for(i=1;i<ik;i++)  
{...  
  for (j=10; j>jk;j- -)  
    {...for(k=1;k<kk;j+=2){...} } 3 } 2 } 1  
  ...}  
...}
```

Каждый внутренний цикл должен быть полностью вложен во все внешние циклы.

--- «Пересечения» циклов не допускается.

ОПЕРАТОРЫ БЕЗУСЛОВНОГО ПЕРЕХОДА

- В C++ есть четыре оператора, изменяющие естественный порядок выполнения операторов:
- оператор безусловного перехода *goto*,
- оператор выхода *break*,
- оператор перехода к следующей итерации цикла *continue*,
- оператор возврата из функции *return*.

Break и Continue

- Оператор **break** используется внутри операторов ветвления и цикла для обеспечения перехода в точку программы, находящуюся **непосредственно за оператором**, внутри которого находится *break*.
- Оператор **break** применяется также для выхода из оператора switch, аналогичным образом он может применяться для выхода из других операторов.
- Оператор перехода к следующей итерации цикла **continue** пропускает все операторы, оставшиеся до конца тела цикла, и передает управление на начало следующей итерации (повторение тела цикла).

- Выполнение оператора начинается с вычисления выражения, расположенного за ключевым словом *switch*.
- Полученный результат сравнивается с *меткой case*.
- Если результат выражения соответствует *метке case*, то выполняется оператор, стоящий после этой метки.
- Затем последовательно выполняются **ВСЕ ОПЕРАТОРЫ ДО КОНЦА ОПЕРАТОРА *switch***, если только их выполнение не будет прервано с помощью *оператора передачи управления break*
- При использовании *оператора break* происходит выход из *switch* и управление переходит к первому после него оператору.
- Если совпадения выражения ни с одной *меткой case* не произошло, то выполняется оператор, стоящий после слова *default*, а при его отсутствии управление передается следующему за *switch* оператору.

- Пример. Известен порядковый номер дня недели. Вывести на экран его название.

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main()
{int x; cin >>x;
switch (x)
{ case 1: cout <<"понедельник";
break;
case 2: cout <<"вторник"; break;
case 3: cout <<"среда"; break;
case 4: cout <<"четверг"; break;
case 5: cout <<"пятница"; break;
case 6: cout <<"суббота"; break;
case 7: cout <<"
воскресенье";break;
default: cout <<"вы ошиблись";}
return 0;}
```

Пример `continue`

- `#include <iostream>`
- `using namespace std;`
- `int main()`
- `{ for (int i=1; i<100; ++i) //перебираем все числа от 1 до 99`
`{if (i % 2) continue; //если число нечетное, то переходим к следующей`
`итерации`
`cout<<i<<"\t";} //выводим число на экран`
- `return 0;}`

- В результате данной программы на экран будут выведены только четные числа из интервала от 1 до 100, т.к. для нечётных чисел текущая итерация цикла прерывалась и команда `cout<<i<<"\t"` не выполнялась.
- **Оператор возврата из функции `return`:**