

Sam dla siebie C++
każdy programować może

wtorek, dnia 02.10. 2025 r.

Pętle w C++ nr 006/25 *część - 3*

Pętla do while

Pętla w języku C++ , jak mi wiadomo jest fragmentem programu mianowicie instrukcją lub blokiem instrukcji, umożliwiającym powtarzanie się tego samego fragmentu kodu tak długo, dopóki spełniony jest określony warunek. Pętla w języku C++ , z własnej praktyki hobbistycznej - realizuje automatyczne powtarzanie się funkcji, zadań, wyświetlania wiele razy informacji, lub są zdolne by modernizować, usprawniać, przetwarzać, modyfikować, zarządzać dane.

W języku C++, jak spostrzegłem, jest trzy podstawowe główne pętle, do których należą: **for**, **while** i **do-while**.

Pętla do while różni się od pętli for i pętli while , między innymi tym, że kod zbudowany wg składni do ... while, wykona się zawsze tylko jeden raz, a następnie sprawdza warunek który zadecyduje o powtórzeniu instrukcji, dopóki warunek będzie prawdziwy.

Składnia pętli do while

```
do {  
    ..... // blok kodu do wykonania  
    ..... // instrukcje, które będą powtarzane  
}  
  
while ( warunek ); // warunek sprawdzany na końcu.
```

Jak widać, ze składni w/w pętli wynika to, że warunek w niej sprawdzany, wartościowany już po wykonaniu instrukcji, bloku pętli – a to decyduje o tym czy pętla ma być wykonywana w dalszym ciągu czy nie.

Oto przykład pętli do while.

```
/* pętla do while - przykład – podaj” liczbę dodatnią */  
  
#include <iostream>  
#include <conio.h>  
  
using namespace std;  
  
int main () {  
    int liczba;  
  
    do {
```

```
cout << " Podaj liczbe dodatnia: ";
cin >> liczba;

} while ( liczba <= 0 ); // petla się wykonuje tak długo, dopóki liczba jest ujemna

cout << " Podales liczbe prawidłowa: " << liczba << endl;

getch ();
return 0;
}
```

Wynik działania – przy podaniu liczby 8

```
Podaj liczba dodatnia:
8
Podales liczba prawidłowa
```

Wynik działania gdy będę podawać liczby ujemne i dodatnią

```
Podaj liczba dodatnia:
-5
Podaj liczba dodatnia:
-7
Podaj liczba dodatnia:
-2
Podaj liczba dodatnia:
9
Podales liczba prawidłowa
```

Po podaniu liczby prawidłowej, program zakończył działanie.

Jak widać wszystkie pętle mają swój jeden cel, powtarzać swoje działanie w kółko tak długo, dopóki w zależności od pętli warunek zostaje spełniony lub nie spełniony – tj. decyduje o działaniu pętli tylko i wyłącznie warunek postawiony przez programistę.

Krótką uwaga.:

Niniejsze opracowanie, jak i następne opracowania celem nauki własnej którą kontynuuję, opieram na lekturach takich jak:

1. Język C++ Szkoła programowania Stephen Prata
2. Programowanie w języku C++ Wiesław Porębski
3. Podstawy języka C++ Stanley B. Lippman
4. Symfonia C++ standard Jerzy Grębosz
5. PRZEWODNIK DLA POCZĄTKUJĄCYCH C++ ALEX ALLAIN
6. i internet

