

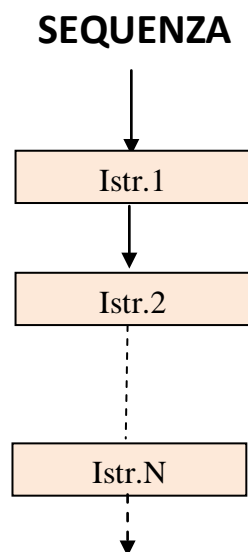
Strutture di controllo

Le **strutture di controllo** sono costrutti sintattici di un linguaggio di programmazione che servono a specificare se, quando, in quale ordine e quante volte devono essere eseguite le **istruzioni** che compongono un programma.

Le strutture di controllo sono di tre tipi:

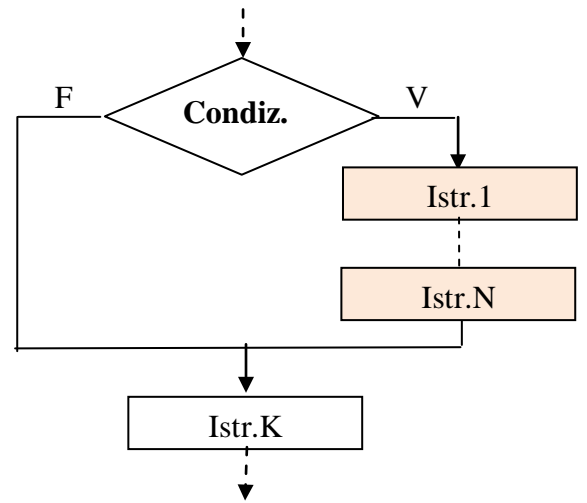
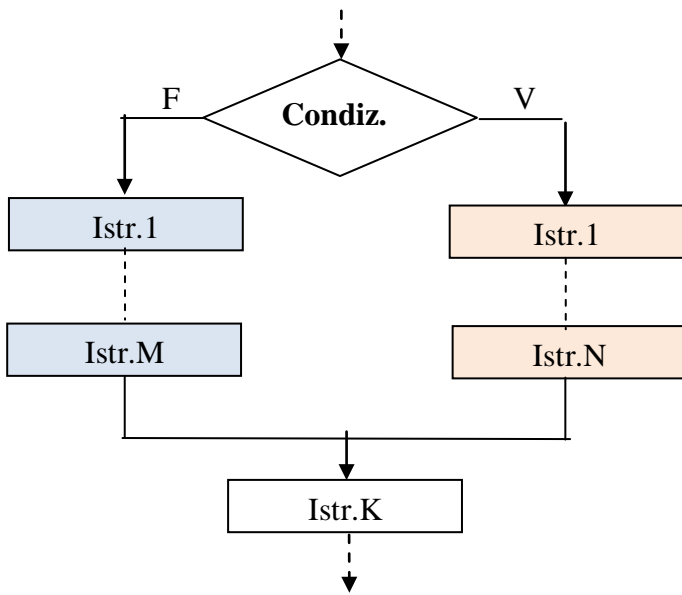
- la **sequenza**: è la struttura di controllo fondamentale ed è data dalla **semplice successione delle istruzioni**; che vengono quindi **eseguite in sequenza**, una dopo l'altra.
- La **selezione**: questa struttura permette di **scegliere la sequenza di esecuzione tra due** (o più) **alternative**. Consente quindi di specificare che una data istruzione o un dato blocco di istruzioni devono essere eseguiti "(solo) se" vale una certa condizione.
- Il **ciclo (o iterazione)**: questa struttura di controllo detta anche "iterativa" consente di specificare che **una data istruzione o un dato blocco di istruzioni devono essere eseguiti ripetutamente**.

Ogni struttura di controllo di questo tipo deve consentire di specificare sotto quali condizioni l'iterazione (ripetizione) di tali istruzioni debba continuare.

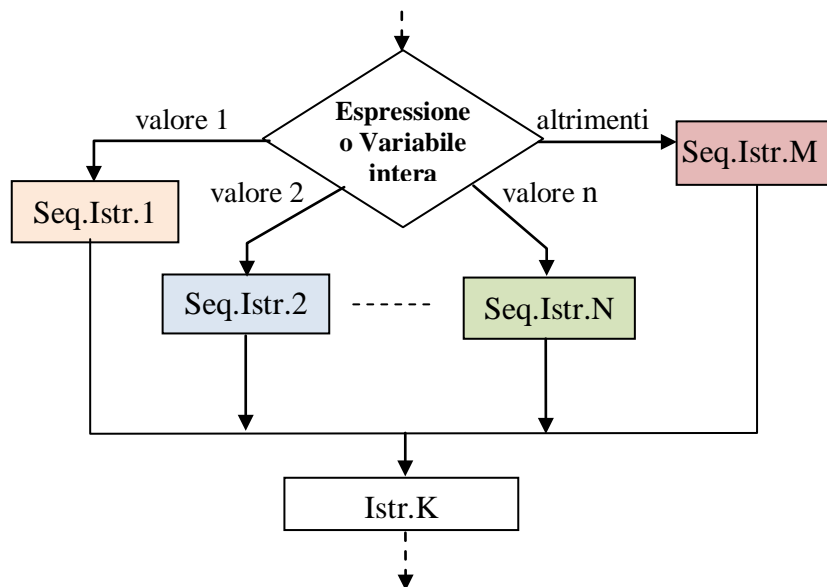


SELEZIONE

SELEZIONE BINARIA

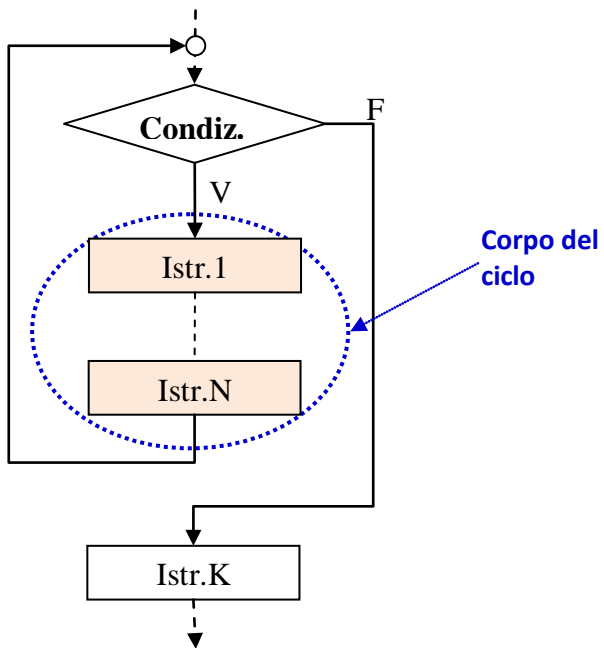


SELEZIONE MULTIPLA

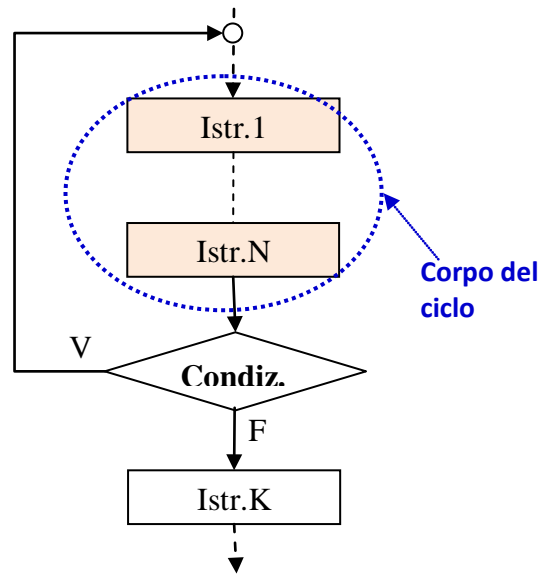


CICLO

CICLO PRE-CONDIZIONALE



CICLO POST-CONDIZIONALE



CICLO ENUMERATIVO

