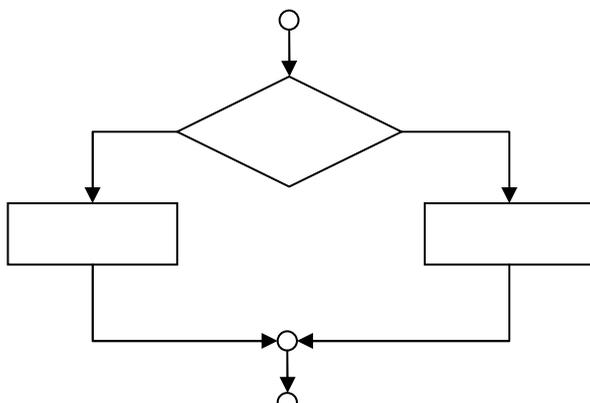
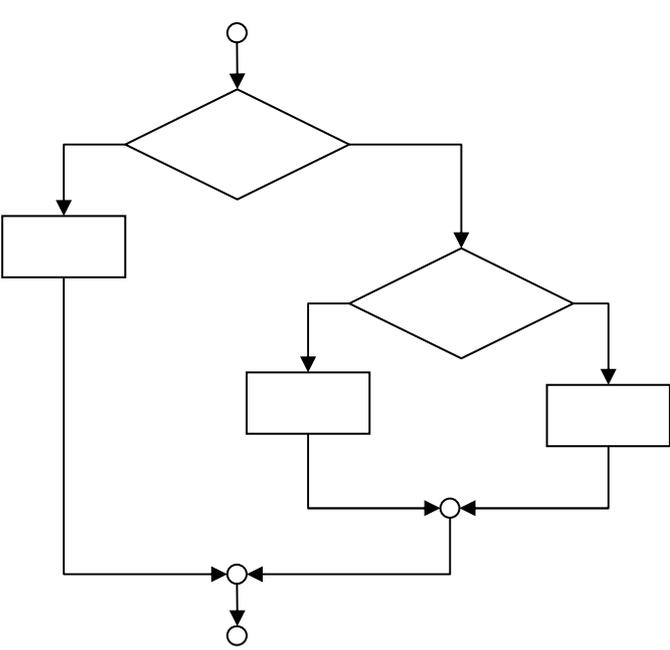
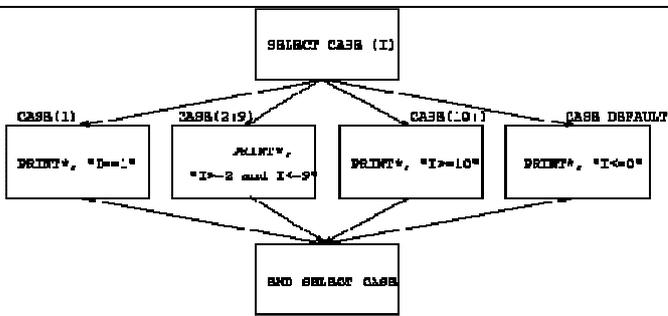


ISTRUZIONI DI CONTROLLO

In ogni linguaggio di programmazione che si rispetti, ci troveremo a gestire una classe variegata di informazioni:

<p>SCELTA O SELEZIONE BINARIA</p>		<p>IF – THEN - ELSE</p> <pre> If <espressione> Then istruz. 1 Istruz. 2 ... Else istruz. 1 Istruz. 2 ... End If </pre>
		<pre> If <espressione> Then istruz. 1 Istruz. 2 ... Else If <espressione> Then istruz. 1 Istruz. 2 ... Else istruz. 1 Istruz. 2 ... End If End If </pre>



SELECT CASE OF

Select Case <variabile>

Case 1:

Istruz. 1
Istruz. 2
...

Case 2:

Istruz. 1
Istruz. 2
...

Case Else:

Istruz. 1
Istruz. 2
...

End Select

Un altro modo di usare l'istruzione Select Case

L'altra sintassi del costrutto **Select Case** è:

Select Case <variabile>

Case 1 to 10:

...

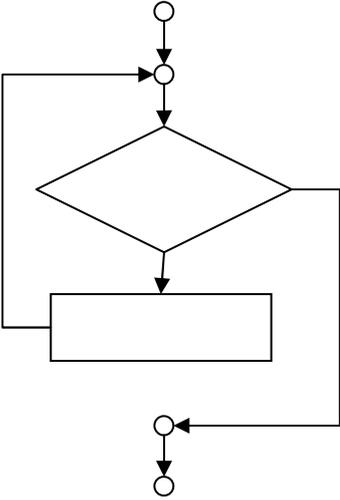
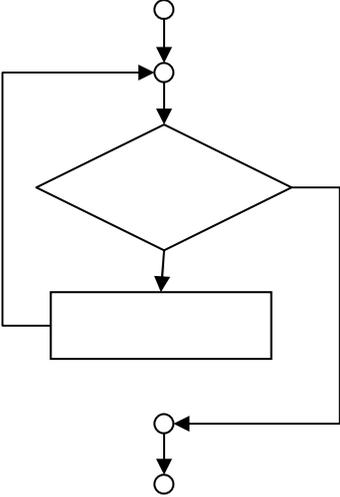
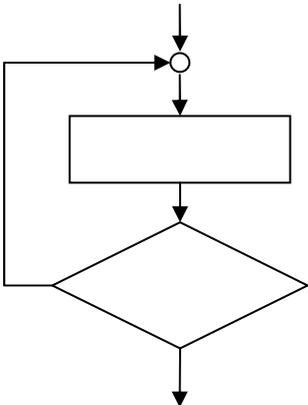
Case 11 to 20:

...

Case Else:

...

End Select

CICLI DEFINITI		<p style="text-align: center;">FOR ... TO ... NEXT</p> <p>For <var>=valore iniziale To valore finale Istruz. 1 Istruz. 2 ... Next <var></p> <p>In questo ciclo verrà incrementato unitariamente la variabile contatore (variabile iniziale). Si uscirà da questo ciclo for solo e solo quando la variabile iniziale, dopo successivi incrementi, raggiungerà il valore finale fissato o espresso attraverso una variabile.</p> <p>Un ciclo è indefinito quando non è possibile conoscere a priori quante volte verrà eseguito</p>
CICLI INDEFINITI		<p style="text-align: center;">DO WHILE ... LOOP</p> <p>Do while condizione Istruz. 1 Istruz. 2 ... Loop</p> <p>Nel caso in cui la condizione sia subito falsa allora il ciclo non verrà eseguito neanche una volta.</p> <p><u>SI RIPETE PER VERO</u></p> <p>Un ciclo è indefinito quando non è possibile conoscere a priori quante volte verrà eseguito</p>
		<p style="text-align: center;">DO... LOOP UNTIL</p> <p>Do Istruz. 1 Istruz. 2 ... Loop until condizione</p> <p><u>SI RIPETE PER FALSO</u></p>