

משפט switch

הוראה זו מיועדת להחליף הרבה פקודות if מקוננות. שימו לב שלאחר ביצוע הפקודות בכל case ישנו משפט break כדי למנוע 'נפילה' לתוך case נוסף. משפט ה-default מתבצע במידה וכל האחרים לא התממשו, ולכן הוא מופיע בתחתית מבנה ה-switch.

דוגמה ל-switch:

```
int caseSwitch = 1;
switch (caseSwitch)
{
    case 1:
        Console.WriteLine("Case 1");
        break;
    case 2:
        Console.WriteLine("Case 2");
        break;
    default:
        Console.WriteLine("Default case");
        break;
}
```

כתוצאה מהקטע הבא יודפס:

Case 1

ראינו גם שאפשר לכתוב מספר ערכים שאם המשתנה הנבדק שווה לאחד מהם, תתבצע הפקודות ששייכות לתנאי הזה. למשל אפשר לכתוב:

```
case 1:
case 2:
    Console.WriteLine("Case 1 or Case 2");
    break;
```

ואז אם caseSwitch שווה ל-1 או 2, תתבצע ההדפסה:

Case 1 or Case 2

אפשר להפעיל את משפט ה-switch גם על סוגים אחרים של משתנים, כמו למשל char או string.

הדוגמה הבאה זהו אחד התרגילים מהשיעור האחרון:

יש לכתוב תוכנית שקולטת תו בודד שמובטח לנו שהוא אות באנגלית (קטנה). בעזרת משפט ה-switch יש למצוא אם האות היא אות ניקוד או לא. אם זו אות ניקוד (a, e, i, o, u), יש להדפיס: It is a vowel ואם לא, יש להדפיס: It is a consonant.

```

Console.WriteLine ("Please enter a letter: ");
char letter = (char)Console.Read ();
switch (letter)
{
    case 'a':
    case 'e':
    case 'i':
    case 'o':
    case 'u':
        Console.WriteLine ("\n It is a vowel ");
        break;
    default:
        Console.WriteLine ("\n It is a consonant ");
        break;
}

```

שיעורי בית

מחיר קפה קטן 4 שקלים, בינוני 5 וגדול 6.

יש לכתוב תוכנית של מכונת קפה שמקבלת בקשה מהמשתמש לכוס קפה קטן, בינוני או גדול, ומדפיסה את מחיר הקפה שביקשנו. יש להשתמש בשתי הפקודות הבאות:

```
Console.WriteLine("Coffee sizes: 1=small 2=medium 3=large");  
Console.Write("Please enter your selection: ");
```

המשתמש יכול להקיש או מספר או את הגודל במילים, כלומר אפשר למשל להקיש: 1 או לחילופין: small. (רמז: אפשר לקלוט גם את ה- 1 כמחרוזת, כלומר: "1")