

CONDICIONAL DE SELECCIÓN SWITCH EN JAVA.

La instrucción switch es una forma de expresión de un anidamiento múltiple de instrucciones if ... else.

Su uso no puede considerarse, por tanto, estrictamente necesario, puesto que siempre podrá ser sustituida por el uso de if. No obstante, a veces nos resultará útil al introducir mayor claridad en el código.

La sintaxis es:

```
switch (<expresión>) {  
    case <valor>:  
        <lista de sentencias separadas por punto y coma>;  
        break;  
    case <valor>:  
        <lista de sentencias separadas por punto y coma>;  
        break;  
    ...  
    default:  
        <lista de sentencias separadas por punto y coma>;  
}
```

Ejercicio:

1)

En el proyecto que realizamos sobre los animales agregar un método donde denominado ejemplodeSwitch() donde le pasamos la lista de animales y a través de un condicional switch hagas lo siguiente:

- a) Si el animal es un "Perro", mostrar un mensaje por consola indicando "El animal creado es un perro".
- b) Si el animal es un "Gato", mostrar un mensaje por consola indicando "El animal creado es un gato".
- c) Si el animal es una "Vaca", mostrar un mensaje por consola indicando "El animal creado es una vaca".

2)

Con todo lo aprendido, te animas armar una mini calculadora que según se ingrese por teclado un: + - / * se realice la operación indicada (utilizando switch) y el resultado se muestre por medio de un dialogo.

3) Ejemplo sin break; "Días de la semana que quedan". Ingresamos un día de la semana y nos enumeran los días de la semana que nos quedan para terminar esa semana. Por ejemplo si ingreso: Lunes, el programa debería mostrar: Martes, Miércoles, Jueves, Viernes, Sábado, Domingo.