

Programación Básica

Alberto Benavides

Ago - Dic 2018

11. Control de flujo `switch`

¿3204 ayudó a 1876?

Estructura con char

```
char c;  
  
cin >> c;  
  
switch (c)  
{  
    case 'A':  
        cout << "Elegiste A" << endl;  
        break;  
    case 'B':  
        cout << "Elegiste B" << endl;  
        cout << "y le sigue a C" << endl;  
    case 'C':  
        cout << "Elegiste C" << endl;  
        break;  
    default:  
        cout << "Equivalente al else" << endl;  
        break;  
}
```

Estructura con `int`

```
int c;

cin >> c;

switch (c)
{
    case 1:
        cout << "Elegiste 1" << endl;
        break;
    case 2:
        cout << "Elegiste 2" << endl;
        cout << "y le sigue 3" << endl;
    case 3:
        cout << "Elegiste 3" << endl;
        break;
    default:
        cout << "Equivalente al else" << endl;
        break;
}
```

Operador ?

```
int a = 1;  
int b = 2;  
int c = 0;
```

```
if (a == b){  
    c = a + b;  
}
```

// Es lo mismo que:

```
c = (a == b) ? (a + b) : c;
```

! Tarea 8 !

+2 examen parcial

- Hacer el menú del proyecto final mediante el uso de condicionales `if` o `switch`
- El menú debe contener una función por cada opción
- La función debe imprimir la ubicación dentro del programa (análoga a la ubicación en la casa)
- Subirlo en una carpeta llamada `Proyecto final` en el repositorio

Fuentes:

- <https://en.cppreference.com/w/cpp/language/switch>