

Elágazás (switch)

Ha többfelé kell ága­zni, jusson eszünkbe a `switch` utasítás:

```
Scanner sc = new Scanner(System.in);
System.out.println("Dobj egy kockával, és írd be, mit dobtál!");
int die = sc.nextInt();
switch (die) {
case 1: System.out.println("egyest dobtál, egyszer kimaradsz.");
        break;
case 2:
case 3:
case 4:
case 5: System.out.println("mehetsz tovább.");
        break;
case 6: System.out.println("hatost dobtál, lépj, és dobj újra!");
        break;
default: System.out.println("csalás, egy dobókockán nincs ilyen!");
        break;
}
```

A `switch` használatához kell egy változó, amely felsorolható elemeket tartalmaz (egész típusok, `String`, `char`,...), majd értelmes mennyiségű egyedi eset, illetve egy *opcionális* egyéb (`default`). A `die` változó értékének függvényében a `switch` kiválasztja a megfelelő esetet, és odaugrik. Onnantól kezdve addig fut, míg vége nem lesz a bloknak, vagy „`break`” utasítást nem talál.

Ennek a működésnek előnye, hogy több eset összevonható, de vigyázni is kell, mert lemaradó „`break`” esetén helytelenül működik a program, és erre viszonylag nehéz is rájönni, ha kezdő az ember.

Mikor `if`, mikor `switch`?

- Ha kevés, megszámlálható eset van, akkor `switch`. Még úgy is, ha esetleg van még egy „egyéb” eset, mely az összes többi lehetőséget lefedi.
- Ha tartományra, sok esetre, vagy tört értékre kell *elágazni*, akkor `if`. (Pl. én nem szeretnék `switch`-et látni, ha az ember életkora alapján kell megállapítani, hogy milyen korcsoportba tartozik... Nem akarok 40 ágat összevonva leírni...)