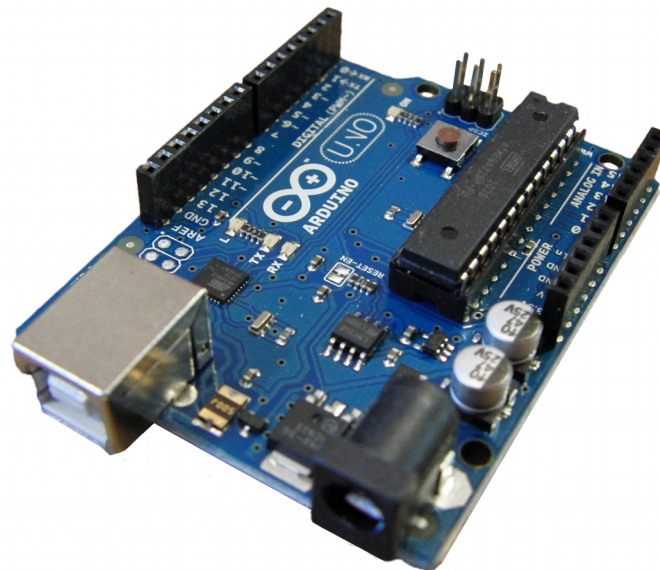


Switch

© 2015 Richel Bilderbeek



switch

- Commando om op een kortere manier meerdere if-statements aan elkaar te knopen
- Werkt samen met 'case', 'break' en default

Zonder switch

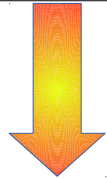
```
void loop() {  
    //Gooi een dobbelsteen van 1 tot 7  
    const int d = random(1,7);  
    if (d == 1) { /* */ }  
    else if (d == 2) { /* */ }  
    else if (d == 3) { /* */ }  
    else if (d == 4) { /* */ }  
    else if (d == 5) { /* */ }  
    else if (d == 6) { /* */ }  
    else { /* ERROR */ }  
}
```

Met switch

```
void loop() {  
    //Gooi een dobbelsteen van 1 tot 7  
    const int d = random(1,7);  
    switch (d) {  
        case 1: /* */ break;  
        case 2: /* */ break;  
        case 3: /* */ break;  
        case 4: /* */ break;  
        case 5: /* */ break;  
        case 6: /* */ break;  
        default: /* ERROR */  
    }  
}
```

Welke waarde
schakel ik op?

switch



```
switch (i) {  
    case 1:  
        /* iets */  
        break;  
    // Andere cases  
    default:  
        /* iets */  
}
```

switch

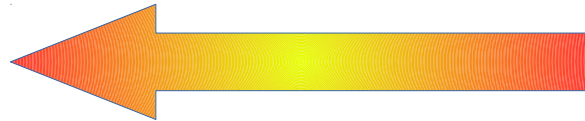
```
switch (i) {  
    case 1:   
        /* iets */  
        break;  
    // Andere cases  
    default:  
        /* iets */  
}
```



In het geval van
i gelijk is aan 1

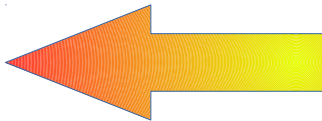
switch

```
switch (i) {  
    case 1:  
        /* iets */  
        break;  
    // Andere cases  
    default:  
        /* iets */  
}
```



Ga uit de switch

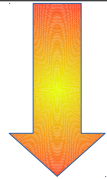
switch

```
switch (i) {  
    case 1:  
        /* iets */  
        break;  
    // Andere cases  
    default:   
        /* iets */  
}
```

Doe in andere
gevallen...

switch

Welke waarde
schakel ik op?



```
switch (i) {  
  case 1:  
    /* iets */  
    break;  
  // Andere cases  
  default:  
    /* iets */  
}
```

In het geval van
i gelijk is aan 1

Ga uit de switch

Doe in andere
gevallen...

Moeilijkere switch statements

- Na elke case is een break gebruikelijk. Doe je dit niet, dan gaat het programma de volgende case ook uitvoeren. Dit wordt 'fall through' genoemd
- Je kunt een switch binnen een switch doen

Tips

- Doe alleen simpele dingen binnen een switch
- Doe na elke case een break
- Gebruik altijd default, al is het maar om een foutmelding te geven