switch case en Java

La instrucción switch es una instrucción de múltiples vías. Proporciona una forma sencilla de enviar la ejecución a diferentes partes del código en función del valor de la expresión. Básicamente, la expresión puede ser [tipos de datos primitivos](https://javadesdecero.es/basico/tipos-datos-java-ejemplos/) **byte, short, char e int**. A partir de JDK7, también funciona con [tipos enumerados](https://javadesdecero.es/basico/enumerados-enum-java-ejemplos/) (Enum en java), la clase String y las clases Wrapper

Algunas reglas importantes para declaraciones switch:

* Los valores duplicados de los ***case*** no están permitidos.
* El valor para un ***case*** debe ser del mismo tipo de datos que la variable en el switch.
* El valor para un ***case*** debe ser una constante o un literal. Las variables no están permitidas.
* La declaración ***break*** se usa dentro del ***switch*** para finalizar una secuencia de instrucción.
* La declaración ***break*** es opcional. Si se omite, la ejecución continuará en el siguiente ***case***.
* La instrucción ***default*** es opcional, y debe aparecer al final del ***switch***.

Estructura Basica:

switch (expression) {

case value1:

// secuencia de sentencias.

break;

case value2:

// secuencia de sentencias.

break;

.

.

.

case valueN :

// secuencia de sentencias.

break;

default:

// Default secuencia de sentencias.

}

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Ejemplo con Tipo de Datos Enteros

int i = 2;

switch(i) {

case 0:

System.out.println("i es cero.");

break;

case 1:

System.out.println("i es uno.");

break;

case 2:

System.out.println("i es dos.");

break;

case 3:

System.out.println("i es tres.");

break;

default:

System.out.println("i es mayor a tres.");

}

Codigo ejemplo para dias de la semana:

Imagen que contiene Tabla

Descripción generada automáticamente