



Apache
NetBeans IDE

Explicação Switch Case Professor Gilmar:

Explicação de fruta:

```
package com.mycompany.fruta;  
import java.util.Scanner;
```

Em todos os códigos irá ter um import do scanner .

```
Scanner scanner = new Scanner(System.in);  
//Ler uma linha de texto, e pedir uma linha de texto
```

E em todos os códigos irá ter uma definição/Abreviação de como vc irá chamar seu scanner.

```
//Ler uma linha de texto, e pedir uma linha de texto  
System.out.println("Digite um numero:");  
int fruta = scanner.nextInt();  
//tomada de decisao com switch, que diminui o codigo com muitas linhas  
  
switch (fruta){  
    case 1:  
        System.out.println("O numero corresponde a fruta Maca");  
        break;  
    case 2:  
        System.out.println("O numero corresponde a fruta Banana");  
        break;  
    case 3:  
        System.out.println("O numero corresponde a fruta Laranja");  
        break;  
  
    default:  
        System.out.println("O numero e invalido, tente de novo com numeros de 1 a 3");  
}
```

Esse código simplesmente pede para que um número seja digitado para definir se aquele número correspondente a uma Maça, Banana ou laranja. Caso o número não corresponda a nem um dos casos, o default diz que o número é inválido.

Explicação de Jogo:

```
System.out.println("Digite um numero para me dizer qual seu jogo favorito");
int jogo = scanner.nextInt ();

switch (jogo) {
    case 1, 2 -> System.out.println("O jogo correspondente é Minecraft");
    case 3, 4 -> System.out.println("O jogo correspondente é Limbo");
    case 5, 6 -> System.out.println("O jogo correspondente é GTA 5");
    case 7, 8 -> System.out.println("O jogo correspondente é CS GO 2");
    case 9, 10 -> System.out.println("O jogo correspondente é R.E.P.O");

    default -> System.out.println("O numero que vc digitou nao corresponde a nenhum jogo");
}
```

Esse é um switch case express, onde você define dois ou mais números para realizarem uma ação. Nesse código, peço para que a pessoa digite um número para indicar qual é o seu jogo favorito.

Explicação de Semana:

```

System.out.println("Digite um numero para me dizer qual o dia da semana");
int Semana = scanner.nextInt ();

switch (Semana) {
    case 1:
        System.out.println("O dia da semana e: Domingo");
        break;
    case 2:
        System.out.println("O dia da semana é: Segunda");
        break;
    case 3:
        System.out.println("O dia da semana é: Terça");
        break;
    case 4:
        System.out.println("O dia da semana é: Quarta");
        break;
    case 5:
        System.out.println("O dia da semana é: Quinta");
        break;
    case 6:
        System.out.println("O dia da semana é: Sexta");
        break;
    case 7:
        System.out.println("O dai da semana é: Sabado");
        break;

    default:
        System.out.println("O numero digitado não corresponde a nenhum dia");
        break;
}

```

Esse switch case pede um número e irá definir o dia da semana de domingo a sábado.

Explicação Nota:

```

System.out.println("Digite a sua nota na prova com numeros inteiros: ");
int nota = scanner.nextInt();
//tomada de decisao com switch, que diminui o codigo com muitas linhas
switch (nota) {
    case 1:
    case 2:
    case 3:
    case 4:
        //Mostra a nota do aluno com base na quantidade de questoes que ele acertou
        System.out.println("A sua nota é I");
        break;
    case 5:
    case 6:
        //Mostra a nota do aluno com base na quantidade de questoes que ele acertou
        System.out.println("A sua nota é R");
        break;
    case 7:
    case 8:
        //Mostra a nota do aluno com base na quantidade de questoes que ele acertou
        System.out.println("A sua nota é B");
        break;
    case 9:
    case 10:
        //Mostra a nota do aluno com base na quantidade de questoes que ele acertou
        System.out.println("A sua nota é MB");
        //Mostra ao usuario que o numero digitado nao e valido
    default:
        System.out.println("insira um numero valido de 1 a 10, sem casas decimais");
}

```

Esse código pede uma nota numérica para defini-la como menção: I, R, B ou MB.