























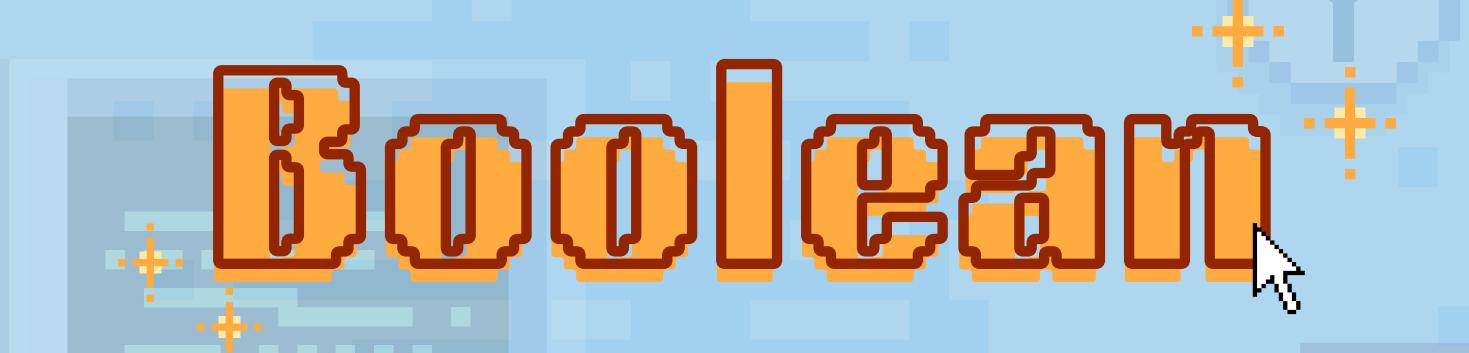




If-Else

Switch Case









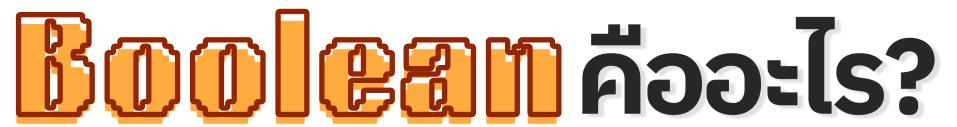


THARWARE bernto Dev Ssas











เป็น DataType สามารถประกาศตัวแปรได้ มีตัวดำเนินการ มักใช้ในเงื่อนไขเพื่อตัดสินใจ

<u>ตัวอย่าง</u>

boolean myBoolean1 = true;

boolean myBoolean2 = false;

System.out.println(myBoolean1);

System.out.println(myBoolean2);

Output: true

false

คำถาม : ถ้าเค้าไม่รักเป็น จริง หรือเท็จ

จริงหรือหลอก ทำไมไม่บอกกัน!!









ตัวดำเนินการ ใน JAVA	ตัวดำเนินการ เปรียบเทียบ	ผลการดำเนินการ	
<	น้อยกว่า	เป็นจริง ถ้า a น้อยกว่า b	
>	มากกว่า	เป็นจริง ถ้า a มากกว่า b	
<=	น้อยกว่าหรือเท่ากับ	เป็นจริงถ้า a น้อยกว่าหรือเท่ากับ b	
>=	มากกว่าหรือเท่ากับ	เป็นจริงถ้า a มากกว่าหรือเท่ากับ b	
==	เท่ากับ	เป็นจริงถ้า a เท่ากับ b	
!=	ไม่เท่ากับ	เป็นจริงถ้า a เท่ากับ b	

ตารางตัวดำเนินการทางตรรกศาสตร์



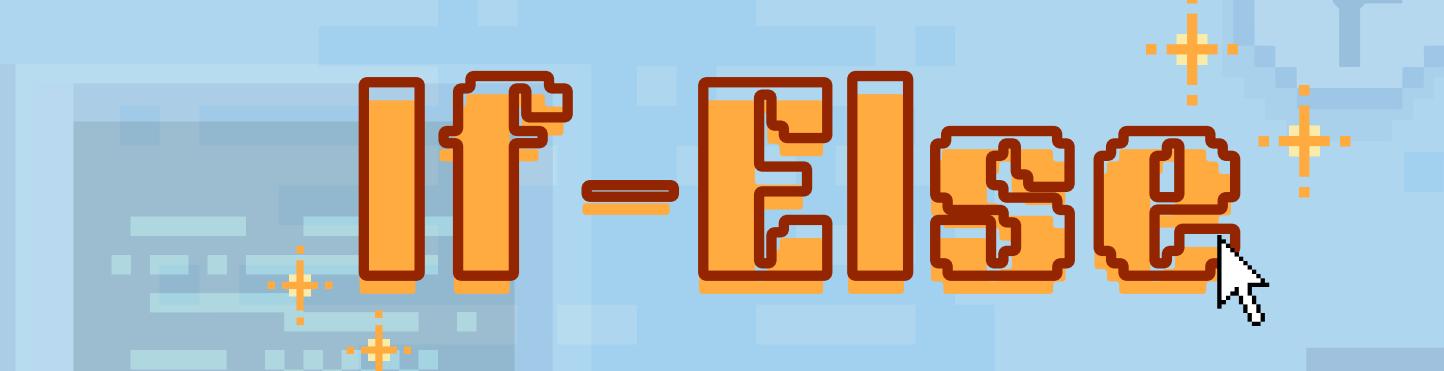


ตารางค่าความจริง

ประพจน์ย่อย		และ	หรือ	ถ้าแล้ว	ก็ต่อเมื่อ
р	q	pΛq	pvq	p→q	p↔q
τ	τ	τ	τ	τ	τ
Т	F	F	т	F	F
F	τ	F	τ	τ	F
F	F	F	F	τ	τ

p	นิเสธ ~p
τ	F
F	т























คำสั่งที่ใช้ในการตรวจสอบเงื่อนไขของผู้ใช้งานแบบทางเดียว หรือกรณีที่เงื่อนไขเป็นจริงเท่านั้น

<u>วิธีการพิมพ์</u>

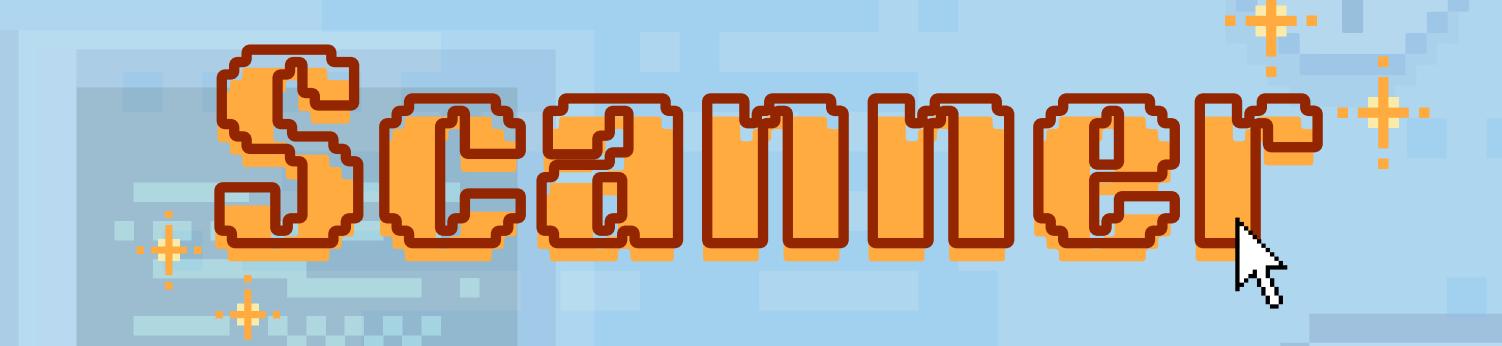
```
if (เงื่อนไข) {//ชุดคำสั่งที่เป็นจริง
คำสั่ง ...
```

<u>ตัวอย่าง</u>

```
Boolean Bool = true;
if (Bool) {
    System.out.print(1+2);
}
```

Output: 3























โครงสร้าง

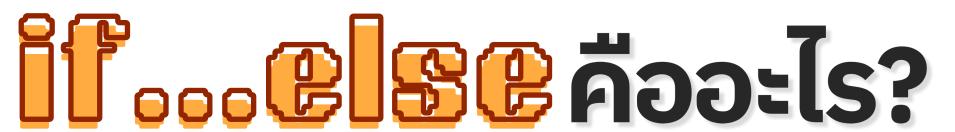
```
import java.util.Scanner;
public class Scan {
 public static void main(String[] args) {
  Scanner voobj = new Scanner(System.in);
 int ชื่อตัวแปร = ชื่อObj.nextInt(); ·
  ชื่อObj.close();
```

Input Types

```
int ชื่อตัวแปร = sc.nextInt();
Double ชื่อตัวแปร = sc.nextDouble();
Float ชื่อตัวแปร = sc.nextFloat();
                                             รับค่าตัวเลข
Long ชื่อตัวแปร = sc.nextLong();
Short ชื่อตัวแปร = sc.nextShort();
Byte ชื่อตัวแปร = sc.nextByte();
                                          รับค่าข้อความ
String ชื่อตัวแปร = sc.nextLine();
```

รับค่าอักขระ char ชื่อตัวแปร = sc.next().charAt(0);

รับค่าเปรียบเทียบ Boolean ชื่อตัวแปร = sc.nextBoolean();





คำสั่งที่ใช้ในการตรวจสอบเงื่อนไขผู้ใช้งานแบบสองทาง หรือ กรณีที่เงื่อนไขเป็นจริงจะทำงาน ภายใต้เงื่อนไข if แต่ถ้าหากกรณีเป็นเท็จจะทำงานภายใต้เงื่อนไข else

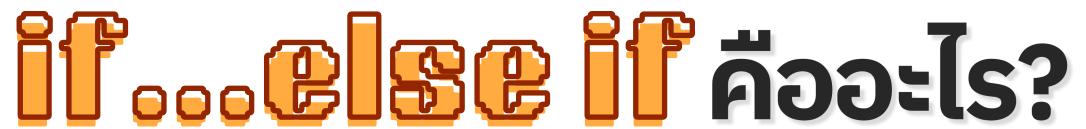
<u>วิธีการพิมพ์</u>

```
if (เงื่อนไข) {
    //ชุดคำสั่งที่เป็นจริง คำสั่ง ...
}
else {
    //ชุดคำสั่งที่เป็นเท็จ คำสั่ง ...
```

<u>ตัวอย่าง</u>

```
int a = 10;
if (a > 50) {
    System.out.print("True");
}
else {
    System.out.print("False");
}
```

Output: False





คำสั่งที่ใช้ในการตรวจสอบเงื่อนไขผู้ใช้งานแบบเลือกหลายทาง หรือ การตรวจสอบเงื่อนไขใดๆ ที่เป็นจริงเท่านั้น แต่ถ้าไม่มีเงื่อนไขใดๆ เป็นจริงจะไปทำงานภายใต้เงื่อนไข else

<u>วิธีการพิมพ์</u>

if (เงื่อนไขที่ 1) { //ชุดคำสั่งของเงื่อนไขที่ 1 ที่เป็นจริง คำสั่ง ...

} else if (เ<mark>งื่อนไขที่ n</mark>) {

//ชุดคำสั่งของเงื่อนไขที่ n ที่เป็นจริง คำสั่ง ...

}
else {

//ชุดคำสั่งที่เป็นเท็จ กรณี if ใดๆ เป็นเท็จทั้งหมด คำสั่ง ...

}

<u>ตัวอย่าง</u>

```
int a = 10;
if (a > 50) {
    System.out.print("True");
}
else if (a == 10) {
    System.out.print("Hello");
}
else {
    System.out.print("False");
}
```

Output: Hello













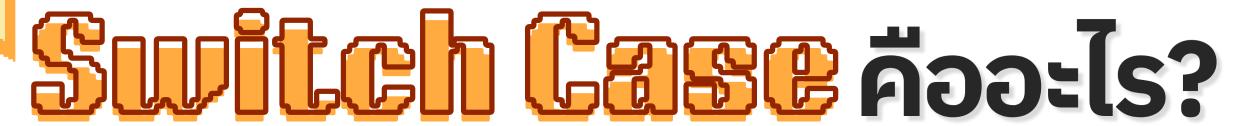














คำสั่งที่มีทางเลือกแบบหลายทาง ใช้ในกรณีที่มีตัวแปรเดียว และ เมื่อจบการทำงานจะต้องจบการทำงานด้วยคำสั่ง break;

<u>วิธีการพิมพ์</u>

```
switch (ตัวแปร) {
  case ค่าที่ 1: //ชุดคำสั่งของเงื่อนไขที่ 1 ที่เป็นจริง
                  คำสัง ...
                  break;
  case ค่าที่ n: //ชุดคำสั่งของเงื่อนไขที่ n ที่เป็นจริง
                 คำสัง ...
                 break;
  default: //ชุดคำสั่งกรณี case ใดๆ เป็นเท็จทั้งหมด
             break;
```

<u>ตัวอย่าง</u>

Output: False



