



# CLARUSWAY

WAY TO REINVENT YOURSELF



clarusway



clarusway



clarusway



clarusway



clarusway

## Switch Statement

Lesson:  
JAVA Chapter 09

# Switch Statement

**Switch Case** yapısı **if else** yapısının karışıklık oluşturacağı yerlerde tercih edilir, girilen veriye göre sınırsız işlem yaptırılmak isteniyorsa bu yapı kullanılır.

## **switch - case Nedir? Ne işe Yarar? Nasıl Kullanılır?**

bir değer sonucuna göre işlem sağlamak istiyorsak ve bunu if-else komutunun karmaşıklaştığı bir noktada yaparken switch-case yapısı tercih edilir, bu yapı ile sonsuz işlem tanımlama yapılabilir, girilen bir değere göre "case" ler oluşturulur ve bunlara yapılacak işlem tanımlanır.

1. **switch** sözcüğünden hemen sonra gelen ifade **parantez içinde yer almalı**.
2. **case** anahtar sözcüklerini izleyen ifadeler **değişken içermemelidir**.
3. **break** komutu ile sonlandırılır, uyuşmayan ifade de kullanılacak işlem ve ya mesaj seçilir
4. İki **case** sabiti aynı değeri alamaz.

switch deyiminin çalışma prensibi basittir. switch ifadesi hangi case'i izleyen sabitle çakışıyorsa, programın kontrolü o case'i izleyen kısma geçer. Bu case'den sonraki deyimler de kontrol edilmeden çalıştırılır. Switch/case yapısında, case lerin çalıştırılıp sadece birini çalıştırıp bundan sonra switch/case yapısını terketmesini isiyorsak bu durumda her case seçeneğinden sonra **break** komutu yerleştirmeliyiz.

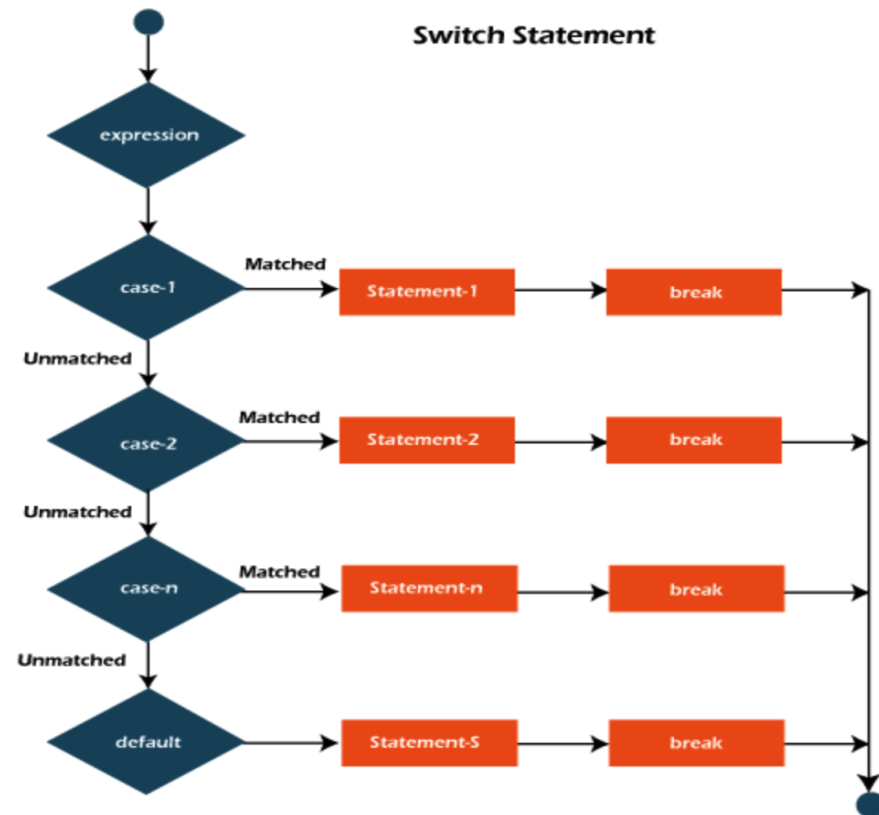


# Switch Statement

```
public class Cases{  
    public static void main(String args[]) {  
        Scanner giris = new Scanner(System.in);  
        int secim;  
  
        System.out.println("Secim yapiniz (1 - 2 - 3)");  
        secim=giris.nextInt();  
  
        switch (secim) {  
            case 1 :  
                System.out.println("A sinifi dergilerin listesi");  
                break;  
  
            case 2 :  
                System.out.println("B sinifi dergilerin listesi");  
                break;  
  
            case 3 :  
                System.out.println("C sinifi dergilerin listesi");  
                break;  
  
            default :  
                System.out.println("Hatali secim! 1, 2 ya da 3'e basiniz.");  
                break;  
        }  
    }  
}
```



# Switch Statement



# Switch Statement

```
int day = 4;
switch (day) {
    case 6:
        System.out.println("Today is Saturday");
        break;
    case 7:
        System.out.println("Today is Sunday");
        break;
    default:
        System.out.println("Looking forward to the Weekend");
}
// Outputs "Looking forward to the Weekend"
```

```
int day = 4;
switch (day) {
    case 1:
        System.out.println("Monday");
        break;
    case 2:
        System.out.println("Tuesday");
        break;
    case 3:
        System.out.println("Wednesday");
        break;
    case 4:
        System.out.println("Thursday");
        break;
    case 5:
        System.out.println("Friday");
        break;
    case 6:
        System.out.println("Saturday");
        break;
    case 7:
        System.out.println("Sunday");
        break;
}
// Outputs "Thursday" (day 4)
```



# Switch Statement

**break** komutu yapacagimiz islem bittiginde switch statement'in sonuna gitmemizi saglar.

**Java** istenen case'e gittikten sonra **break** komutunu gorene kadar tum case'leri calistirir.

**default** komutu basta tanimlanan degisken icin hic bir case calismazsa calistirmek isedigimiz kodlari yazdigimiz bolumdur.

(If else statements da en sonda yazdigimiz else gibi calisir)

Switch Statement'da long,double,float ve boolean **kullanilamaz**



# THANKS!

## Any questions?

Garry T. - Full Stack Automation Engineer

Haluk B. - JAVA Backend Developer

