# Lern- und Arbeitsauftrag *LA\_319\_6910\_SwitchCase.docx*

|  |  |
| --- | --- |
| Titel | switch-Anweisungen |
| Modul | 319 Informatiker/in EFZ |
| Autor / Version | Lars Meyer / V1.0 |
| Hilfsmittel: | PR\_319\_SwitchCase.pptx  C#-Entwicklungsumgebung |
| Nachweis | Leistungsbeurteilung zu Ende des Moduls |
| Sozialform | Einzelarbeit |
| Leistungsziele | 4.5 |

## Ausgangslage

Wenn Alternationen nicht nur zwei, sondern mehrere Möglichkeiten vorsehen, ist eine klassische if-else Kontrollstruktur oft mühselig und unübersichtlich. Die switch-Anweisung schafft hier Abhilfe.

Ein Bild, das Text, ClipArt enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

## Aufgabe 1:

Studieren Sie die Präsentation «PR\_319\_SwitchCase» zum Thema.

## Aufgabe 2: Wochenplaner

Erstellen Sie ein Programm, welches je nach Wochentag verschiedene Anweisungen gibt, also z.B. wann Sie an die BBB dürfen, wann Sie arbeiten oder zur Kanti müssen und wann Sie ausschlafen können.

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

## Aufgabe 3 (optional[[1]](#footnote-1)): Chancenübersetzer

Erstellen Sie ein Programm, welches ihre Chancen in Prozent in einen Spruch umwandelt.

|  |  |
| --- | --- |
| Chancen % | Spruch |
| 0 | Sie haben keine Chance. |
| > 0, < 25 | Die Chancen stehen schlecht. |
| >=25, < 50 | Es sieht nicht so gut aus. |
| 50 | Die Chancen stehen 50:50. |
| > 50, < 75 | Es könnte klappen. |
| >= 75, < 100 | Es sieht gut aus. |
| 100 | Es kann nichts schiefgehen. |

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Sie möchten sicherlich nicht 100x *case* schreiben. Erkundigen Sie sich, wie man Zahlenbereiche als *case* definieren kann.

## Aufgabe 4 (optional[[2]](#footnote-2)): Sprücheklopfer

Erstellen Sie ein Programm, welches folgenden Satz ausgibt:

*Wenn hinter Fliegen Fliegen fliegen, fliegen Fliegen Fliegen nach.*

Folgende Anforderungen gelten:

* Jedes der Wörter im Satz darf in Ihrem Quellcode nur ein einziges Mal vorkommen.
* Sie implementieren das Programm unter Verwendung einer switch-Anweisung.

## Gütekriterien

Der Lern- und Arbeitsauftrag ist erfüllt, wenn…

…Sie die swich-Anweisung verwenden können.

## Zusätzliche Angaben zum Auftrag

<https://www.codegrepper.com/code-examples/csharp/range-based+switch+c%23>

## Mögliche Erweiterungsaufträge

Keine

1. Ensprechend Instruktion der Lehrperson [↑](#footnote-ref-1)
2. Ensprechend Instruktion der Lehrperson [↑](#footnote-ref-2)