

Instrukcja wielokrotnego wyboru - Switch-case-break

1. Wielokrotne zagłębianie instrukcji If - czytelność

2. Instrukcja wielokrotnego wyboru

```
switch (wyrażenie)
{
    case wartość_1:
        instrukcje_1;
        [break;]
    case wartość_2:
        instrukcje_2;
        [break;]
    ...
    case wartość_n:
        instrukcje_n;
        [break;]
    [default:
        instrukcje_domyślne]
}
```

[] – oznacza, że polecenie można pominąć !

- wartości – tylko całkowite lub char
- po dwukropku może być wiele instrukcji bez konieczności stosowania klamer
- w przypadku konieczności zadeklarowania zmiennej w instrukcjach po case muszą być zastosowane klamry (zasięg zmiennej deklarowanej w klamrach – obowiązuje tylko wewnątrz klamer!)
- kompilator dopuszcza zakres wartości (np.: 1...10) – nieudokumentowana funkcja– między liczbami i trzema kropkami muszą być spacje.
- znaczenie break i default

3. Wczytywanie znaków bez ENTERA

- Zwraca znak odpowiadający wciśniętemu klawiszowi na klawiaturze:
char a; a=getch();
- Zwraca kod znaku zgodny z tabelą ASCII odpowiadający wciśniętemu klawiszowi na klawiaturze:
int a; a=getch();

4. Zmiana wielkości znaków

- b= toupper(a) – zmiana na dużą literę
- b=tolower(a) – zmiana na małą literę

5. Zadania

- (2.1) Program przeliczający waluty
 - 1.) Użytkownik podaje, jaką ma kwotę pieniędzy
 - 2.) Użytkownik wybiera, jaką ma walutę (EUR, USD, CHF, PLN)
 - 3.) Program przelicza na pozostałe waluty
 - 4.) Kursy walut zapisać w programie, jako stałe
- (2.2) Program obliczający pola i obwody 4 figur geometrycznych foremnych
 - 1.) Użytkownik podaje długość boku i wybiera figurę
 - 2.) UWAGA potrzebne mogą być: M_PI (liczba pi), przeliczenie stopni na radiany oraz funkcje sin(),cos(),tan() i 1/tan jako ctg()
- (2.3) Program sprawdzający ile jest cyfr w liczbie całkowitej z przedziału <0,miliard>
 - 1.) Obowiązkowo za pomocą switch