

Para poder utilizar un **enum** dentro de un **switch case** se debe primero crear el enum con los datos que va a manejar:

```
enum Color {  
    ROJO, VERDE, AMARILLO, AZUL  
}
```

Después se utiliza el enum asignándole alguno de sus valores a una variable:

```
Color color = Color.AZUL;
```

Entonces es cuando se utiliza el switch case para poder verificar cual valor ha tomado la variable, y ejecutar código de acuerdo a eso:

```
switch(color){  
    case ROJO:  
        // código  
        break;  
  
    case VERDE:  
        // código  
        break;  
  
    case AMARILLO:  
        // código  
        break;  
  
    case AZUL:  
        // código  
        break;  
}
```