

PERTEMUAN 9

SWITCH CASE (PILIHAN)

SWITCH CASE

- ***Statement switch case*** digunakan untuk mengeksekusi sebuah blok jika memenuhi sebuah kondisi tertentu. Sintaks penggunaannya sebagai berikut:

```
Switch (ekspresi) {  
    Case ( kondisi-1) : ..... statement – 1 .....; break ;  
    Case ( kondisi-1) : ..... statement – 1 .....; break;  
    Case ( kondisi-1) : ..... statement – 1 .....; break;  
    Case ( default) : ..... statement - default ...; break;  
}
```

Latihan Switch Case (Scanner)

```
import java.util.Scanner;
public class coba
{
    public static void main(String[] args)
    {
        Scanner sc = new Scanner(System.in);
        char inputan;
        String nama;
        System.out.print("Masukkan nama: ");
        nama = sc.nextLine();
        System.out.print("Nilai : ");
        String s=sc.next();
        inputan= s.charAt(0);
        System.out.println("\n");
        //enter s'byk 1 kolom
        switch(inputan)
        {
```

```
            case 'A': System.out.println(nama+" Nilai
            Anda memuaskan"); break;
                case 'B': System.out.println(nama+"
            Nilai Anda bagus"); break;
                case 'C': System.out.println(nama+"
            Nilai Anda cukup"); break;
                default : System.out.println(nama+"
            Ngulang Tahun depan");
            }
        }
    }
}
```

Latihan Switch Case (Scanner)

```
import javax.swing.*;
public class opo {
    public static void main(String[] args) {
        String nam =
        JOptionPane.showInputDialog("Masukkan Nama");
        String nim =
        JOptionPane.showInputDialog("Masukkan NIM");
        String n =
        JOptionPane.showInputDialog("Masukkan Nilai");
        int nilai = Integer.parseInt(n);
        switch (nilai) {
            case 90:
            case 91:
            case 92:
            case 93:
            case 94:
            case 95:
```

```
            case 96:
            case 97:
            case 98:
            case 99:
            case 100:
                JOptionPane.showMessageDialog(null,"Sangat Bagus"); break;
            case 89:
            case 88:
            case 87:
            case 86:
            case 85:
            case 84:
            case 84:
            case 83:
            case 82:
            case 81:
            case 80:
            case 79:
```

Lanjutan Latihan Switch Case (Scanner)

```
JOptionPane.showMessageDialog(  
null,"Bagus"); break;  
case 78:  
case 77:  
case 76:  
case 75:  
case 74:  
case 73:  
case 72:  
case 71:  
case 70:  
case 69:  
case 68:  
case 67:  
case 66:  
case 65:  
case 64:  
case 63:  
case 62:  
case 61:  
case 60:
```

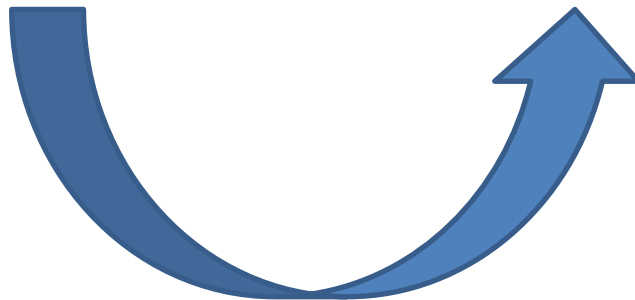
```
JOptionPane.showMessageDialog(null,"Cukup");  
break;  
default:  
JOptionPane.showMessageDialog(null,"Gagal");  
break;  
  
}  
}  
}
```

Switch Case

- Penggunaan *default* bersifat opsional , artinya boleh ada atau tidak . yang berfungsi sebagai else , pada (if – else).
- Adapula fungsi *break* pada pernyataan *switch case* adalah berfungsi untuk terminasi (menghentikan) eksekusi pernyataan-pernyataan pada *switch*, namun bersifat opsional. Jika pada pernyataan *switch case* tidak menggunakan *break* maka proses testing akan di teruskan ke case berikutnya.

Contoh Coding inputan Scanner

PROGRAM PILIHAN
(di slide berikutnya)



```
1 import java.util.Scanner;
2 class ac {
3     public static void main ( String[]args){
4         int month,angka,panjang,lebar,lp,alas,tinggi;
5         double ls;
6         String ket,nama;
7
8         Scanner oke = new Scanner (System.in);
9         System.out.println("1 : mencari luas persegi panjang      ->");
10        System.out.println("2 : mencari luas segitiga          ->");
11        System.out.println("                                ");
12        System.out.print("Masukkan pilihan anda : ");
13        month=oke.nextInt();
14        System.out.println("-----|");
15
16        switch (month)
17        {
18            case 1: System.out.println(" * MENCARI LUAS PERSEGI PANJANG * ");
19                    System.out.println("_____|");
20                    System.out.print("masukan nilai panjang : ");
21                    panjang=oke.nextInt();
22                    System.out.print("masukan nilai lebar : ");
23                    lebar=oke.nextInt();
24                    lp=panjang*lebar;
25                    System.out.print("luas persegi panjang adalah : " + lp); break;
26
27            case 2: System.out.println(" MENCARI LUAS SEGITIGA ");
```

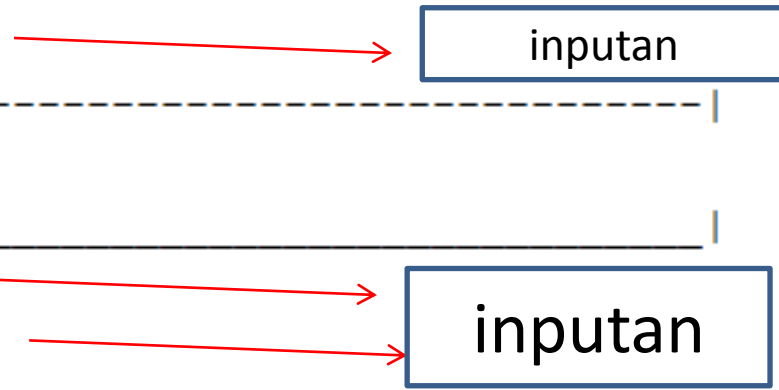

Lanjutan Switch Case

```
28 System.out.println("_____");
29 System.out.print("masukan nilai alas : ");
30 alas=oke.nextInt();
31 System.out.print("masukan nilai tinggi : ");
32 tinggi=oke.nextInt();
33 ls = 0.5 * alas*tinggi; System.out.print("luas segitiga adalah : " +ls);break;
34 }
35 }
36 }
```

Outputnya

```
BlueJ: Terminal Window - new
Options
1 : mencari luas persegi panjang      ->
2 : mencari luas segitiga              ->

Masukkan pilihan anda : 2
-----|
MENCARI LUAS SEGITIGA
-----|
masukan nilai alas : 12
masukan nilai tinggi : 12
luas segitiga adalah : 72.0
```



😊 Terima 😊 Kasih 😊