

1. 조건문(switch case)

1.조건문(switch case)

01 정의



조건문(switch case)이란?

- ➡ 입력값과 동일한 값을 가진 case의 구문 및 이후 명령을 실행
- ➡ break를 통해 해당 명령을 독립적으로 실행

1.조건문(switch case)

01 정의

```
switch (입력된 값)
{
    case 비교값1:
        문장 1;

    case 비교값2:
        문장 2;
    .....

    case 비교값n:
        문장 n;

    default: 문장 n+1;
}
다음문장;
```

```
switch (입력된 값)
{
    case 비교값1: 문장 1;
        break;

    case 비교값2: 문장 2;
        break;
    .....

    case 비교값n: 문장 n;
        break;

    default: 문장 n+1;
}
다음문장;
```

1.조건문(switch case)

02 예 : 단순 switch case

```
#include <stdio.h>

void main()
{
    int n;

    printf("정수 입력 : "); scanf("%d", &n);

    switch(n) {
        case 1 : printf("1이 입력됨\n");
        case 2 : printf("2이 입력됨\n");
        default : printf("1과 2 이외의 수가 입력됨\n");
    }
}
```

1. 조건문(switch case)

03 예 : switch case와 break;

```
#include <stdio.h>

void main()
{
    int n;

    printf("정수 입력 : "); scanf("%d", &n);

    switch(n) {
        case 1 : printf("1이 입력됨\n"); break;
        case 2 : printf("2이 입력됨\n"); break;
        default : printf("1과 2 이외의 수가 입력됨\n");
    }
}
```

1.조건문(switch case)

04 예 : switch case - 문자 입력값의 이용

```
#include <stdio.h>

void main()
{
    char ch;

    printf("문자 입력 : "); scanf("%c", &ch);

    switch(ch) {
        case 'a' : printf("a가 입력됨\n"); break;
        case 'A' : printf("A가 입력됨\n"); break;
        default : printf("a와 A 이외의 문자가 입력됨\n");
    }
}
```

1.조건문(switch case)

05 예 : switch case - 3의 배수 판별

```
#include <stdio.h>

void main()
{
    int n, ret;

    printf("정수 입력 : "); scanf("%d", &n);
    ret = n % 3;

    switch(ret) {
        case 0 : printf("3의 배수\n"); break;
        default : printf("3의 배수가 아님\n");
    }
}
```

1.조건문(switch case)

06 예 : switch case - 가위,바위,보 게임

```
#include <stdio.h>

void main()
{
    int n;

    printf("입력(가위0, 바위1, 보2) : "); scanf("%d", &n);

    switch(n) {
        case 0 : printf("가위를 선택함\n"); break;
        case 1 : printf("바위를 선택함\n"); break;
        case 2 : printf("보를 선택함\n"); break;
        default : printf("게임을 종료합니다.\n");
    }
}
```