



Controles de Fluxo

Instruções Condicionais

- **if-else:**

```
int a = 10;

if (a > 5) {

    System.out.println("a é maior que 5");

} else {

    System.out.println("a é menor ou igual a 5");

}
```



Instruções Condicionais em Objetos

- **instanceof**

```
Object obj = "Hello";

if (obj instanceof String) {

    System.out.println(obj); // Saída: Hello

}
```



• switch:

Exemplo 1

```
int day = 3;

switch (day) {

    case 1 -> System.out.println("Segunda");

    case 2 -> System.out.println("Terca");

    case 3 -> System.out.println("Quarta");

    // ...

    default -> System.out.println("Desconhecido");

}
```

Exemplo 2

```
String dia = "Ter.";

String tipoDeDia = switch (dia) {
    case "Seg.", "Ter.", "Qua.", "Qui.", "Sex." -> "Dia util";
    case "Sabado", "Domingo" -> "Fim de semana";
    default -> "Desconhecido";
};

System.out.println(tipoDeDia); // Dia util
```



Switch nas versões antigas do Java

- Só inteiros ou caracteres
- Strings a partir do Java 7

```
int diaDaSemana = 3; // 1 representa segunda, 2 terça, etc.

switch (diaDaSemana) {
    case 1:
        System.out.println("Seg.");
        break;
    case 2:
        System.out.println("Ter.");
        break;
    case 3:
        System.out.println("Qua.");
        break;
    case 4:
        System.out.println("Qui.");
        break;
    case 5:
        System.out.println("Sex.");
        break;
    default:
        System.out.println("Dia desconhecido");
        break;
}
```

Neste exemplo, o valor da variável `diaDaSemana` é 3, o que corresponde a "Quarta-feira". Portanto, a saída será: **Qua.**