



- 1 switch case C#
- 2 Thay màu text hiển thị
- 3 Bài tập vận dụng

Cấu trúc rẽ nhánh
SWITCH - CASE



1

switch case

☐ Cú pháp:

```
switch (<biến cần kiểm tra>)
{
    case <giá trị 1>: <câu lệnh 1>;
        break;
    case <giá trị 2>: <câu lệnh 2>;
        break;
    .....
    default: <câu lệnh mặc định nếu o thỏa
              tất cả các case phía trên>
        break;
}
```

☐ Chú ý:

Có thể dùng lệnh goto case <giá trị> để nhảy đến case tiếp sau đó

```
//nhập vào 1 số, kiểm tra chẵn hay lẻ dùng switch case:
Console.OutputEncoding = Encoding.UTF8;
int a;
Console.WriteLine("nhập vào số a");
a = int.Parse(Console.ReadLine());
int div = a % 2;

//case--switch :
switch (div)
{
    case 0:
        Console.WriteLine("Số {0} là số chẵn", a);
        break;
    default:
        Console.WriteLine("Số {0} là số lẻ", a);
        break;
}
Console.ReadKey();
```



2

Thay màu text hiển thị

❑ Cú pháp:

```
Console.OutputEncoding = Encoding.UTF8;
int choice;
Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Red; // change màu ký tự
Console.WriteLine("CHƯƠNG TRÌNH TÌM KIẾM");
Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Black; //change màu ký tự
Console.BackgroundColor = ConsoleColor.Cyan; // change màu nền
Console.WriteLine("1. tìm theo tên");
Console.WriteLine("2. tìm theo tác giả");
Console.WriteLine("3. tìm theo nhà xuất bản");
Console.WriteLine("4. tìm theo tiêu đề");
Console.WriteLine("bấm phím để lựa chọn:");
choice = int.Parse(Console.ReadLine());
```

CHƯƠNG TRÌNH TÌM KIẾM

```
1. tìm theo tên
2. tìm theo tác giả
3. tìm theo nhà xuất bản
4. tìm theo tiêu đề
bấm phím để lựa chọn:
```



3

Bài tập vận dụng

❑ Bài tập Csharp 11: Áp dụng switch case

Viết chương trình khung tìm kiếm: cho người dùng nhập vào lựa chọn

- ❑ 1. tìm theo tên
- ❑ 2. tìm theo tác giả
- ❑ 3. tìm theo nhà xuất bản
- ❑ 4. tìm theo tiêu đề
- ❑ Thoát nếu phím bấm không hợp lệ

```
CHƯƠNG TRÌNH TÌM KIẾM
1. tìm theo tên
2. tìm theo tác giả
3. tìm theo nhà xuất bản
4. tìm theo tiêu đề
bấm phím để lựa chọn:
1
tìm theo tên
```

