

Tente não. Faça, ou não faça. Tentativa não há.

Mestre Yoda

 O comando if-else é usado para expressar decisões, ou seja, é utilizado quando for necessário escolher entre dois caminhos, ou quando se deseja executar um comando sujeito ao resultado de um teste

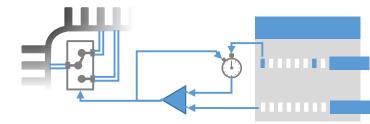
```
if( expressao ){
        comando1;
}//end if
```

```
if( expressao ){
          comando1;
}//end if
else{
          comando2;
}//end else
```



- A expressão é avaliada e:
 - se for true (valor de expressão tem que diferente de zero), o comando ou o bloco que forma o corpo do if é executado
 - se for false, o comando ou o bloco que é o corpo do else é executado
- Apenas o código associado ao if ou o código associado ao else será executado, nunca ambos

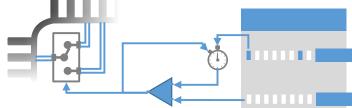
```
if( expressao ){
    comando1;
}//end if
else{
    comando2;
}//end else
```



Exemplo

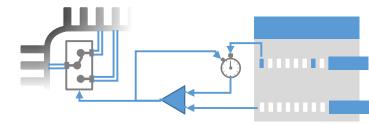
- Digite uma nota: 75
- Aprovado

```
#include<stdio.h>
int main(int argc, char *argv[]){
      float nota;
       printf("Digite uma nota: ");
       scanf("%f", &nota);
       if(nota >= 60){
             printf("Aprovado");
      }//end if
      else{
             printf("Reprovado");
      }//end else
       return 0;
}//end main
```



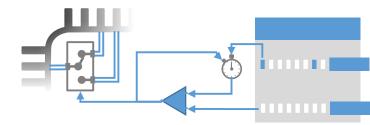
• Quando for necessário escolher entre mais de uma opção pode-se utilizar if's aninhados.

```
if( expressao1 ){
        comando1;
}//end if
else{
        if( expressao2 ){
            comando2;
        }//end if
        else{
            comando3;
        }//end else
}//end else
```



- Para diversas comparações com uma mesma variável utilizamos o conjunto switch...case
- A comparação é feita apenas com números e caracteres
- As comparações são apenas de igualdade
- Como boa pratica de programação deve-se utilizar sempre um caso padrão default

```
switch( variavel ){
      case 1:
            comando1;
            break;
      case 2:
            comando2;
            break;
      default:
            comando3;
            break;
}//end switch
```



Exemplo

```
//Mapeando as teclas
key = kbReadKey();
switch( key ){
       case 'A': jump();
                             break;
       case 'B': dash(); break;
       case 'X': shoot(); break;
       case 'Y':
               if(powerShootCount > 0){
                      powerShoot();
                      powerShootCount--;
               }break;
       case 'S':
               if(pauseStatus == 1){
                      unpause();
                      pauseStatus = 0;
               }else{
                      pause();
                      pauseStatus = 1;
               }break;
       default://nenhum comando acionado
               break;
}//end switch
```