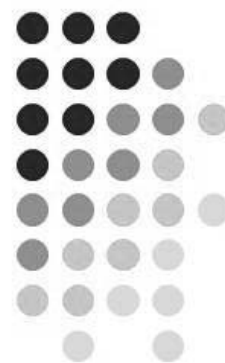


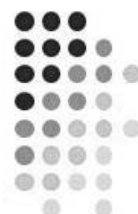
第六章 選擇性敘述



學習 if 敘述的撰寫
學習條件運算子的應用
學習多重選擇—switch 敘述
認識無條件跳離的 goto 敘述

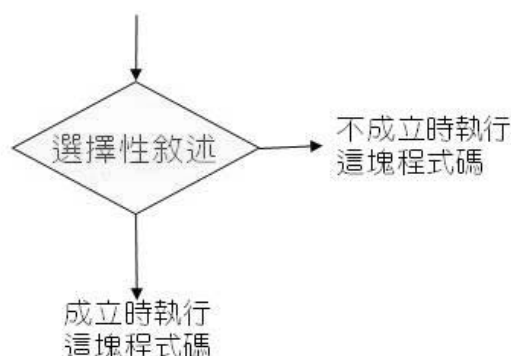
1

6.1 我的程式會轉彎—if 敘述

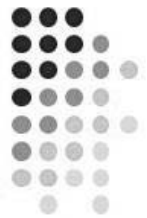


選擇性敘述

- 選擇性敘述可依據一個變數或一個條件，讓程式選擇執行的流程
- 常用的選擇性敘述：
 - if
 - if-else
 - switch
 - goto (避免使用)

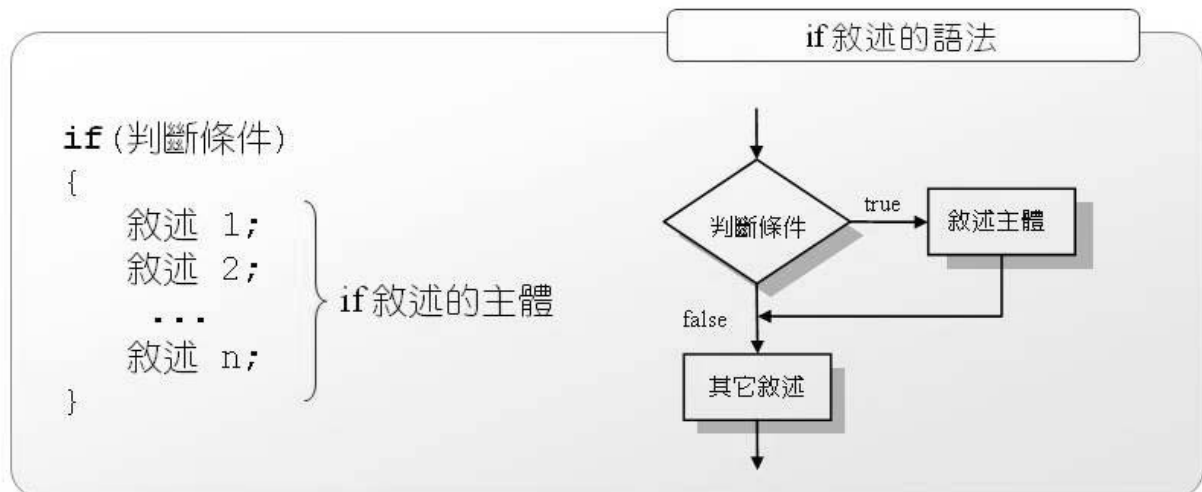


2

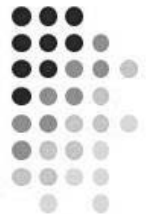


if 敘述的使用 (1/3)

- if 敘述可依據條件式是否成立，來決定程式的流程



3

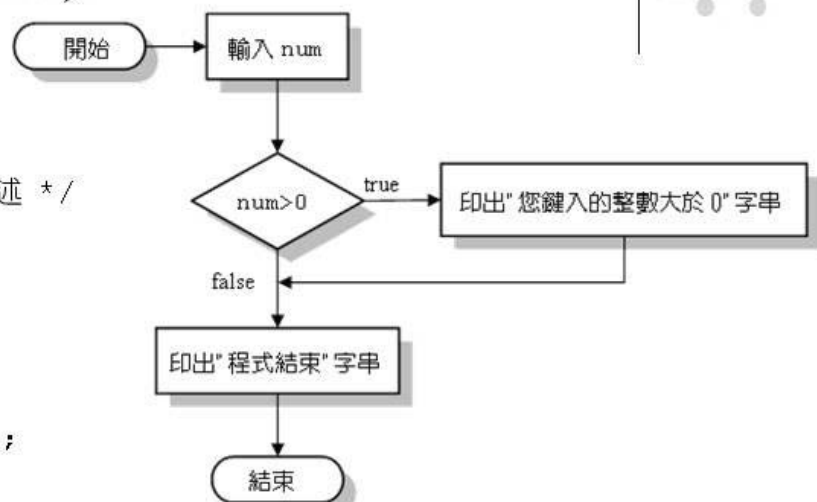


if 敘述的使用 (2/3)

- if 敘述的範例：

```

01  /* prog6_1, 選擇性結構 if 敘述 */
02  #include <stdio.h>
03  #include <stdlib.h>
04  int main(void)
05  {
06      int num;
07      printf("請輸入一個整數:");
08      scanf("%d", &num);
09
10      if(num>0)    /* if 敘述，用來判別 num 是否大於 0 */
11          printf("您鍵入的整數大於 0\n");
12
13      printf("程式結束\n");
14
15      system("pause");
16      return 0;
17  }
    
```

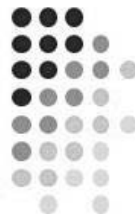


/* prog6_1 OUTPUT--

請輸入一個整數:58
 您鍵入的整數大於 0
 程式結束

-----*/

4



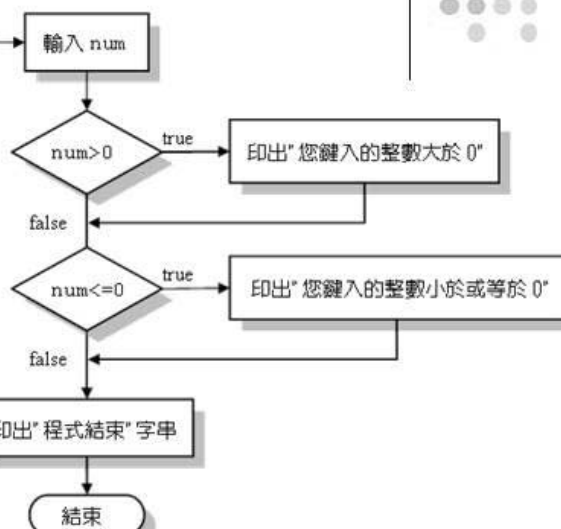
if 敘述的使用 (3/3)

- 判別數字是否大於0：

```

01  /* prog6_2, 使用兩個 if 敘述來判斷數字 */
02  #include <stdio.h>
03  #include <stdlib.h>
04  int main(void)
05  {
06      int num;
07
08      printf("請輸入一個整數:");
09      scanf("%d",&num);
10      if(num>0)          /* if 敘述，用來判別 num 是否大於 0 */
11          printf("您鍵入的整數大於 0\n");
12      if(num<=0)         /* if 敘述，用來判別 num 是否小於等於 0 */
13          printf("您鍵入的整數小於或等於 0\n");
14      printf("程式結束\n");
15      system("pause");
16      return 0;
17  }

```



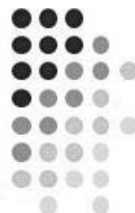
/* prog6_2 OUTPUT---

請輸入一個整數: -43
 您鍵入的整數小於或等於 0
 程式結束

-----*/

5

6.2 另外的選擇—if-else 敘述



if-else 敘述

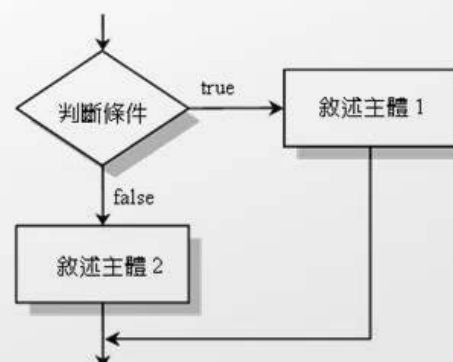
- if-else 敘述可用於：成立時則執行A，否則執行B

if-else 敘述的語法

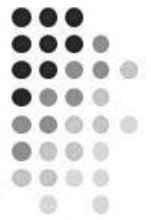
```

if (判斷條件)
{
    敘述主體1; /*若成立，執行此部份*/
}
else
{
    敘述主體2; /*不成立，執行此部份*/
}

```



6



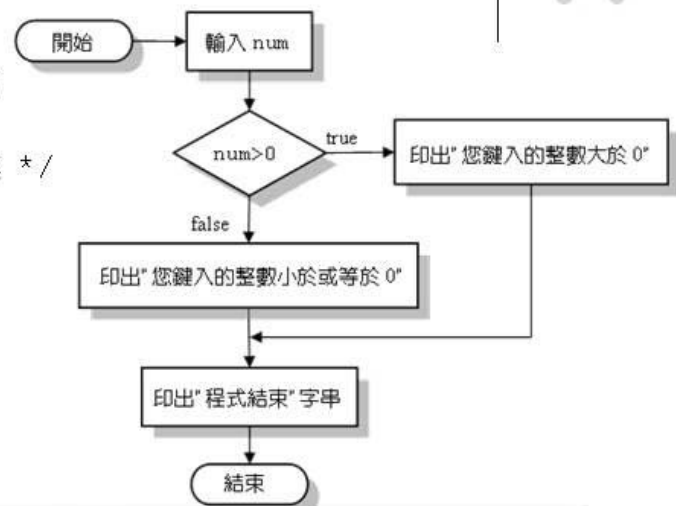
if-else 敘述的範例 (1/2)

- 將prog6_2改以if-else 撰寫：

```

01  /* prog6_3, 選擇性結構 if-else 敘述 */
02  #include <stdio.h>
03  #include <stdlib.h>
04
05  int main(void)
06  {
07      int num;
08      printf("請輸入一個整數:");
09      scanf("%d",&num);
10      if(num>0)      /* 判別 num 是否大於 0 */
11          printf("您鍵入的整數大於 0\n");
12      else          /* 如果 num 不是大於 0，則執行下面的敘述 */
13          printf("您鍵入的整數小於或等於 0\n");
14      printf("程式結束\n");
15      system("pause");
16      return 0;
17  }

```

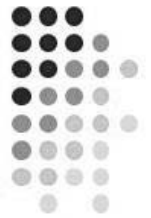


/* prog6_3 OUTPUT---

請輸入一個整數: -106
 您鍵入的整數小於或等於 0
 程式結束

-----*/

7

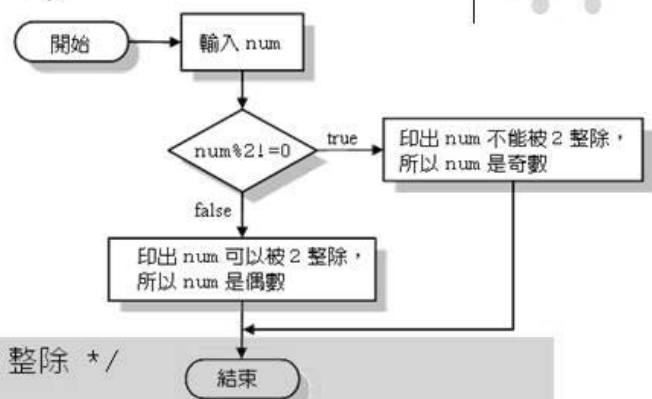


if-else 敘述的範例 (2/2)

```

01  /* prog6_4,if-else 敘述的練習 */
02  #include <stdio.h>
03  #include <stdlib.h>
04  int main(void)
05  {
06      int num;
07      printf("請輸入一個整數:");
08      scanf("%d",&num);
09      if (num%2!=0) /* 如果 num 不能被 2 整除 */
10      {
11          printf("%d 不能被 2 整除, ", num);
12          printf("所以%d 是奇數\n", num);      /* 印出 num 為奇數 */
13      }
14      else
15      {
16          printf("%d 可以被 2 整除, ", num);
17          printf("所以%d 是偶數\n", num);      /* 印出 num 為偶數 */
18      }
19      system("pause");
20      return 0;
21  }

```

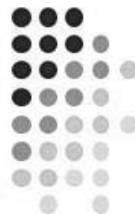


/* prog6_4 OUTPUT-----

請輸入一個整數: 34
 34 可以被 2 整除, 所以 34 是偶數

-----*/

8

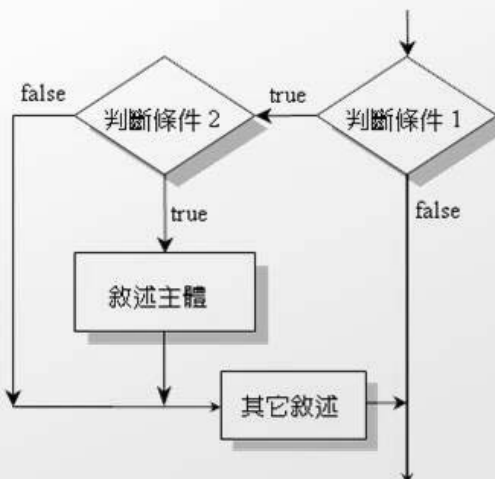


巢狀 if 敘述

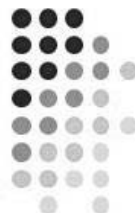
- if 裡面還有其它的if敘述，則稱為巢狀if敘述

巢狀 if 敘述的語法

```
if (判斷條件1)
{
    if (判斷條件2)
    {
        敘述主體;
    }
    ...
    其它敘述;
}
```

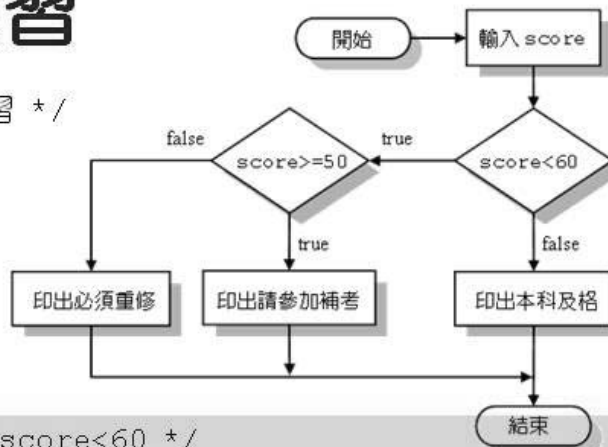


9



巢狀 if 敘述的練習

```
01  /* prog6_5, 巢狀 if 敘述的練習 */
02  #include <stdio.h>
03  #include <stdlib.h>
04  int main(void)
05  {
06      int score;
07      printf("請輸入成績:");
08      scanf("%d",&score);
09      if (score<60) /* 如果 score<60 */
10      {
11          if(score>=50) /* 如果 score>=50 */
12              printf("請參加補考\n");
13          else
14              printf("必須重修\n");
15      }
16      else
17          printf("本科及格\n");
18      system("pause");
19      return 0;
20  }
```

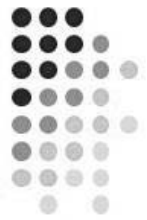


/* prog6_5 OUTPUT---

請輸入成績:52
請參加補考

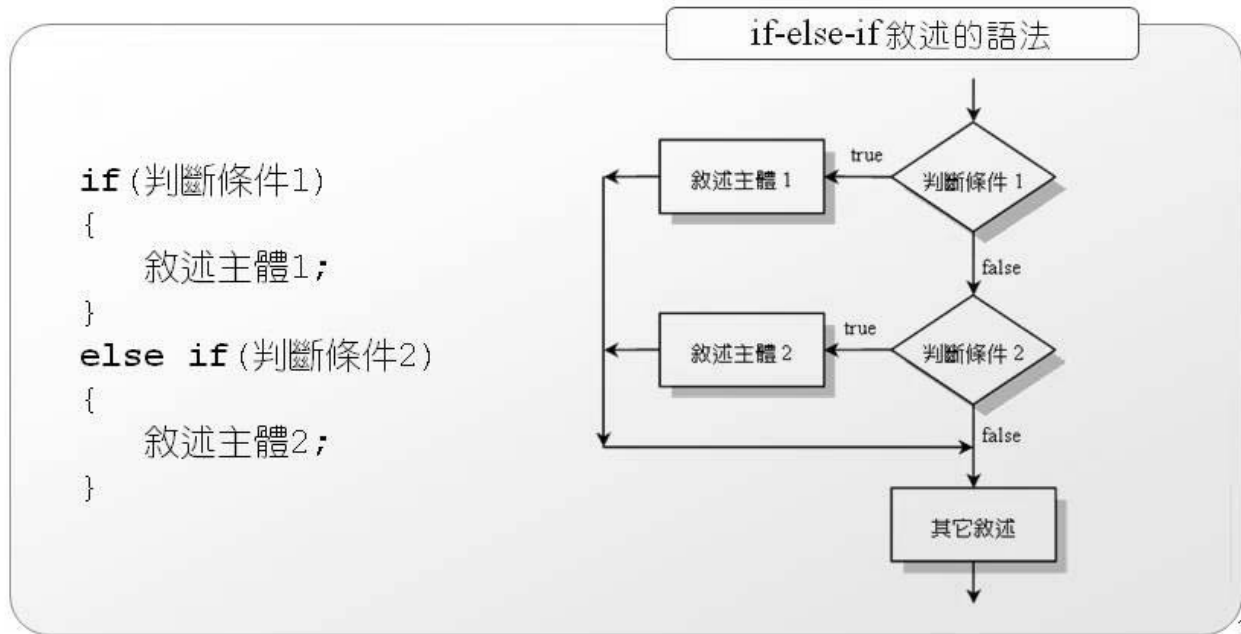
-----*/

10

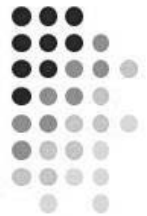


使用 if-else-if 敘述

- if-else-if：當 if 判斷不成立，必須進行其它判斷時



11

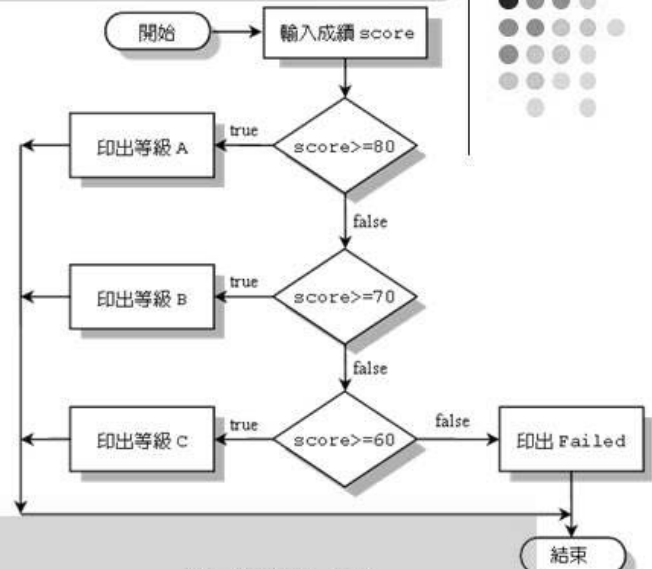


if-else-if 敘述的應用

```

01  /* prog6_6, if-else-if 敘述的應用 */
02  #include <stdio.h>
03  #include <stdlib.h>
04  int main(void)
05  {
06      int score;
07      printf("Your score:");
08      scanf("%d",&score);
09      if (score>=80)
10          printf("%d is A\n",score);
11      else if (score>=70)
12          printf("%d is B\n",score);
13      else if (score>=60)
14          printf("%d is C\n",score);
15      else
16          printf("Failed!!\n");
17      system("pause");
18      return 0;
19  }

```

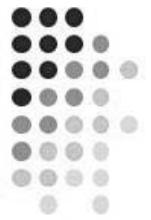


/* prog6_6 OUTPUT---

Your score:58
Failed!!

-----*/

12



if 與 else 的配對問題 (1/2)

- else 會與離它最近的 if 配對：

```

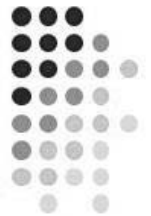
01  /* prog6_7, if-else 配對問題(一) */
02  #include <stdio.h>
03  #include <stdlib.h>
04  int main(void)
05  {
06      int num;
07      printf("請輸入一個整數:");
08      scanf("%d",&num);
09
10      if (num>=0)
11          if (num<=10)
12              printf("數字介於 0 到 10 之間\n");
13          else
14              printf("數字大於 10\n");
15
16      system("pause");
17      return 0;
18  }
```

/* prog6_7 OUTPUT---

請輸入一個整數: 7
數字介於 0 到 10 之間
-----*/

第 13 行的 else 與第 11 行的 if 配對

3



if 與 else 的配對問題 (2/2)

- else 如果要與離它較遠的 if 配對，需加大括號：

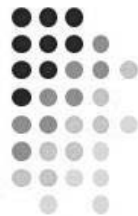
```

01  /* prog6_8, if-else 配對問題(二) */
02  #include <stdio.h>
03  #include <stdlib.h>
04  int main(void)
05  {
06      int num;
07      printf("請輸入一個整數:");
08      scanf("%d",&num);
09      if (num>=0)
10      {
11          if (num<=10)
12              printf("數字介於 0 到 10 之間\n");
13      }
14      else /* 如果第 10 行的 if 敘述不成立 */
15          printf("數字小於 0\n");
16      system("pause");
17      return 0;
18  }
```

/* prog6_8 OUTPUT---

請輸入一個整數: -26
數字小於 0
-----*/

14



條件運算子 (1/2)

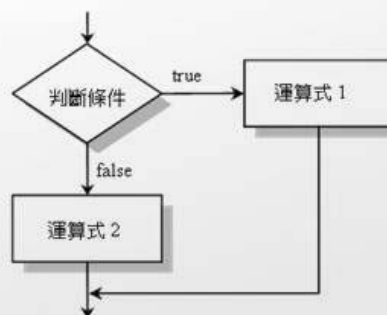
- 條件運算子可代替簡單的if-else 敘述

表 6.3.1 條件運算子

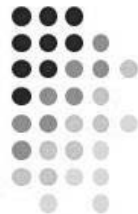
條件運算子	意義
?:	根據條件的成立與否，來決定結果為?或:後的運算式

條件判斷 ? 運算式1 : 運算式2

條件運算子的語法



15



條件運算子 (2/2)

- 想把運算的結果設給某個變數，可用下面的語法：

把運算結果設給變數

變數名稱 = 條件判斷 ? 運算式1 : 運算式2

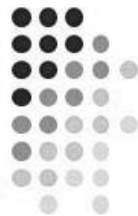
- 上面的語法只需一行，但相當於下面的if-else 敘述：

對等的 if-else 敘述

```

if (條件判斷)
    變數名稱 = 運算式1;
else
    變數名稱 = 運算式2;
  
```

16



條件運算子的範例

- 利用條件運算子判斷兩個數中較大的數：

```

01  /* prog6_9, 條件運算子的練習 */
02  #include <stdio.h>
03  #include <stdlib.h>
04  int main(void)
05  {
06      int num1, num2, larger;
07      printf("請輸入兩個整數:");
08      scanf("%d %d", &num1, &num2);
09
10      num1 > num2 ? (larger = num1) : (larger = num2); /* 條件運算子 */
11      printf("%d 數值較大\n", larger);
12
13      system("pause");
14      return 0;
15  }

```

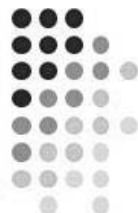
/* prog6_9 OUTPUT---

請輸入兩個整數: 33 76

76 數值較大

-----*/

17



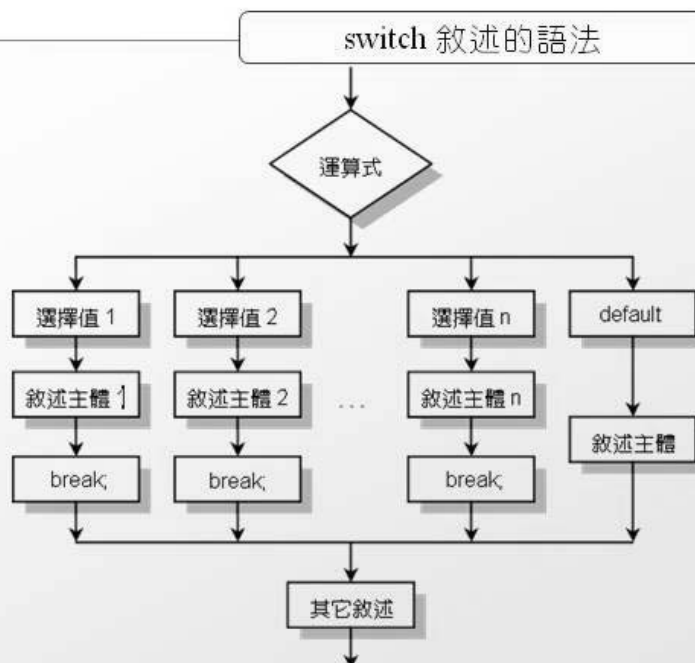
switch 敘述

- switch 敘述可用來進行多重選擇

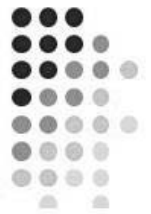
```

switch(運算式)
{
    case 選擇值1:
        敘述主體1;
        break;
    case 選擇值2:
        敘述主體2;
        break;
    ...
    default:
        敘述主體;
}

```



18



switch 敘述的範例 (1/2)

- 依據選擇值進行四則運算：

```

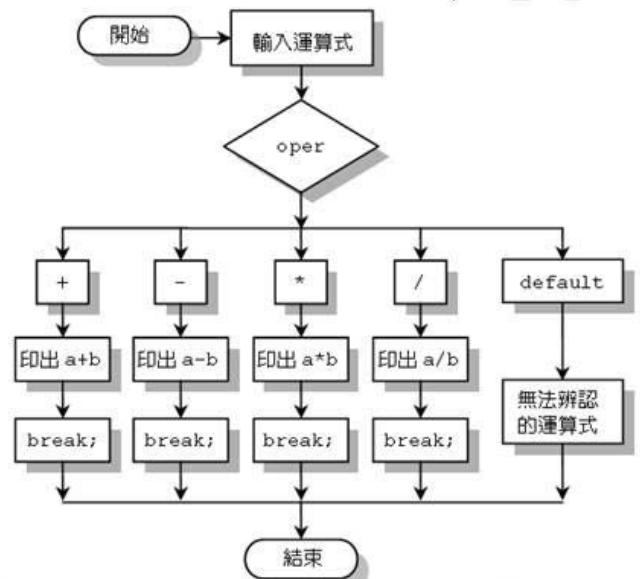
01  /* prog6_10, switch 敘述的使用範例 */
02  #include <stdio.h>
03  #include <stdlib.h>
04  int main(void)
05  {
06      int a,b;
07      char oper;
08      printf("請輸入運算式(例如:3+2): ");
09      scanf("%d %c %d",&a,&oper,&b);
10

```

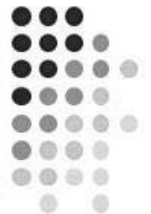
```

11      switch(oper)
12      {
13          case '+':
14              printf("%d+%d=%d\n",a,b,a+b);      /* 印出 a+b */
15              break;

```



19



switch 敘述的範例 (1/2)

```

16      case '-':
17          printf("%d-%d=%d\n",a,b,a-b);      /* 印出 a-b */
18          break;
19      case '*':
20          printf("%d*%d=%d\n",a,b,a*b);      /* 印出 a*b */
21          break;
22      case '/':
23          printf("%d/%d=%.3f\n",a,b,(float)a/b); /* 印出 a/b */
24          break;
25      default:
26          printf("無法辨認的運算式!!\n");      /* 印出字串 */
27  }
28  system("pause");
29  return 0;
30  }

```

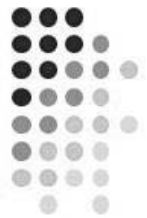
/* prog6_10 OUTPUT-----

請輸入運算式(例如:3+2): 100/7

100/7=14.286

-----*/

20



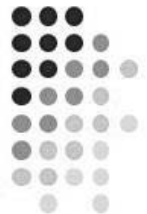
將不同的選擇值並列 (1/2)

```

01  /* prog6_11, switch 敘述—以不同的選擇值來處理相同的敘述 */
02  #include <stdio.h>
03  #include <stdlib.h>
04  int main(void)
05  {
06      char grade;
07      printf("Input grade:");
08      scanf("%c",&grade);
09
10      switch(grade)
11      {
12          case 'a': /* 輸入 a 或 A 時印出 Excellent! */
13          case 'A':
14              printf("Excellent!\n");
15              break;
16          case 'b': /* 輸入 b 或 B 時印出 Good! */
17          case 'B':
18              printf("Good!\n");
19              break;

```

21



將不同的選擇值並列 (2/2)

```

20      case 'c': /* 輸入 c 或 C 時印出 Be study hard! */
21      case 'C':
22          printf("Be study hard!\n");
23          break;
24      default: /* 輸入其他字元時印出 Failed! */
25          printf("Failed!\n");
26      }
27      system("pause");
28      return 0;
29  }

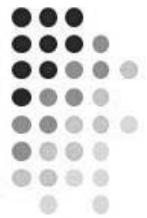
```

/* prog6_11 OUTPUT---

Input grade:B

Good!

-----*/



不加 break 的 switch 敘述 (1/2)

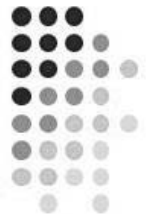
- 如果沒有加break，可能會造成switch執行錯誤：

```

01  /* prog6_12, 忘了加上 break 的 switch 敘述 */
02  #include <stdio.h>
03  #include <stdlib.h>
04  int main(void)
05  {
06      char grade;
07      printf("Input grade:");
08      scanf("%c",&grade);
09
10      switch(grade)
11      {
12          case 'a': /* 輸入 a 或 A 時印出 Excellent! */
13          case 'A':
14              printf("Excellent!\n");

```

23



不加 break 的 switch 敘述 (2/2)

```

15      case 'b': /* 輸入 b 或 B 時印出 Good! */
16      case 'B':
17          printf("Good!\n");
18      case 'c': /* 輸入 c 或 C 時印出 Be study hard! */
19      case 'C':
20          printf("Be study hard!\n");
21      default: /* 輸入其他字元時印出 Failed! */
22          printf("Failed!\n");
23  }
24  system("pause");
25  return 0;
26  }

```

/* prog6_12 OUTPUT--

Input grade:b

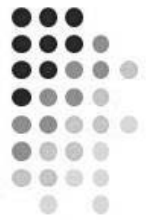
Good!

Be study hard!

Failed!

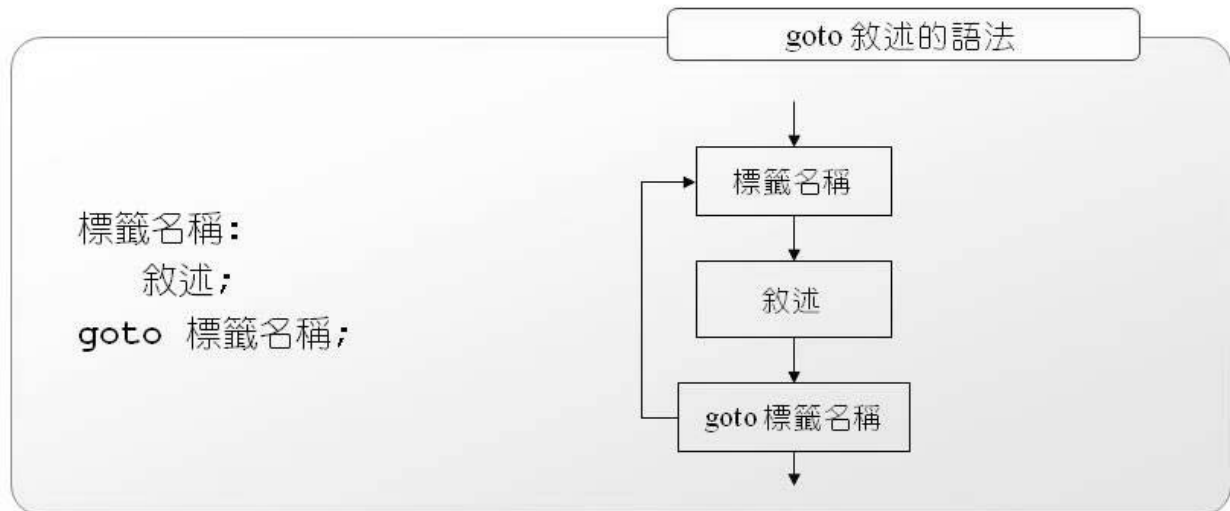
-----*/

24

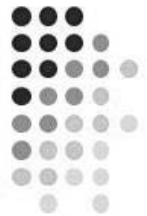


使用 goto 敘述

- goto敘述可強迫執行流程跳到指定的地方執行：



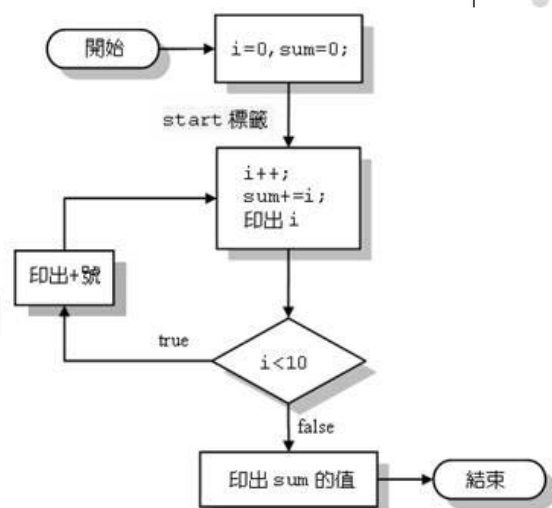
25



goto 敘述的範例

```

01  /* prog6_13, 使用 goto 敘述 */
02  #include <stdio.h>
03  #include <stdlib.h>
04  int main(void)
05  {
06      int i=0,sum=0;
07      start:      /* start 標籤 */
08          i++;
09          sum+=i;
10          printf("%d",i);
11          if (i<10)
12          {
13              printf("+"); /* 印出+, 並回到 start 標籤內的敘述 */
14              goto start;
15          }
16          printf("=%d\n",sum); /* 印出 sum 的值 */
17          system("pause");
18          return 0;
19  }
  
```

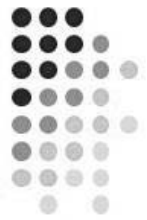


/* prog6_13 OUTPUT----

1+2+3+4+5+6+7+8+9+10=55

-----*/

26



使用goto的注意事項

- goto 敘述容易破壞程式的結構化
- 每一個goto敘述皆可以使用其它的語法替代
- 建議避免使用 goto 敘述