

Switch

Switch case es una estructura de control empleada en programación. Se utiliza para agilizar la toma de decisiones múltiples; trabaja de la misma manera que lo harían sucesivos if, if else o if anidados, así como combinaciones propias de determinados lenguajes de programación.

El switch no es tan popular como el if, pero se utiliza con regularidad en la programación.

En principio la funcionalidad de un switch también se puede implementar con múltiples if anidados. En el caso de que haya muchas acciones dependientes de muchos valores iniciales, es recomendable su uso.

El switch favorece la Facilidad y rapidez en la programación.

Ejemplo:

```
public class Test
{
    public static void main(String[]
args)
    {
        int day = 5;

        String dayString;

        switch (day)
        {
            case 1: dayString =
"Lunes";

                break;

            case 2: dayString =
"Martes";

                break;

            case 3: dayString =
"Miercoles";

                break;

            case 4: dayString =
"Jueves";

                break;
```

```
        case 5: dayString =  
"Viernes";  
  
        break;  
  
        case 6: dayString =  
"Sabado";  
  
        break;  
  
        case 7: dayString =  
"Domingo";  
  
        break;  
  
        default: dayString = "Dia  
inválido";  
  
        break;  
  
    }  
  
    System.out.println(dayString);  
  
}  
  
}
```