

Séance 5 : Instruction « switch »

L'instruction « switch » comme l'instruction « if » est une instruction conditionnelle. Cette instruction va nous permettre de réaliser des « cas » à partir d'une expression entière sur des valeurs constantes. Regardons un premier exemple :

```

valeur    = 2;    // valeur doit etre une variable de type entier

switch( valeur) {
    case 1:
        printf( "la valeur est de 1\n");
        break;
    case 2:
        printf( "la valeur est de 2\n");
    case 3:
        printf( "la valeur est de 2 ou 3\n");
        break;
    case 4:
        printf( "la valeur est de 4\n");
        break;
    default:
        printf( "la valeur est ni 1, 2, 3 ou 4\n");
        break;
}
```

L'instruction « switch » prend en argument une expression entière. Chaque cas est ensuite étiqueté avec l'instruction « case ». L'exécution ne s'arrête cependant pas à la fin d'un cas, elle continue sur le suivant.

Pour arrêter l'exécution on utilise l'instruction « break ». L'instruction « break » stoppe immédiatement l'évaluation de l'instruction « switch » et reprend l'exécution immédiatement après. Il peut parfois être utile d'utiliser cette fonctionnalité de l'instruction « switch » pour grouper la prise en compte de certains cas.

Dans l'exemple ci-dessus, on obtient l'affichage :

```

la valeur est de 2
la valeur est de 2 ou 3      (absence de break pour le case 2)
```

Exercice 1

Ecrire un programme qui demande une date à l'utilisateur et réécrit cette date avec le mois en toutes lettres à l'aide de l'instruction « switch ».

Exercice 2

Réécrire l'exercice 4 de la fiche 4 en utilisant l'instruction « switch ».