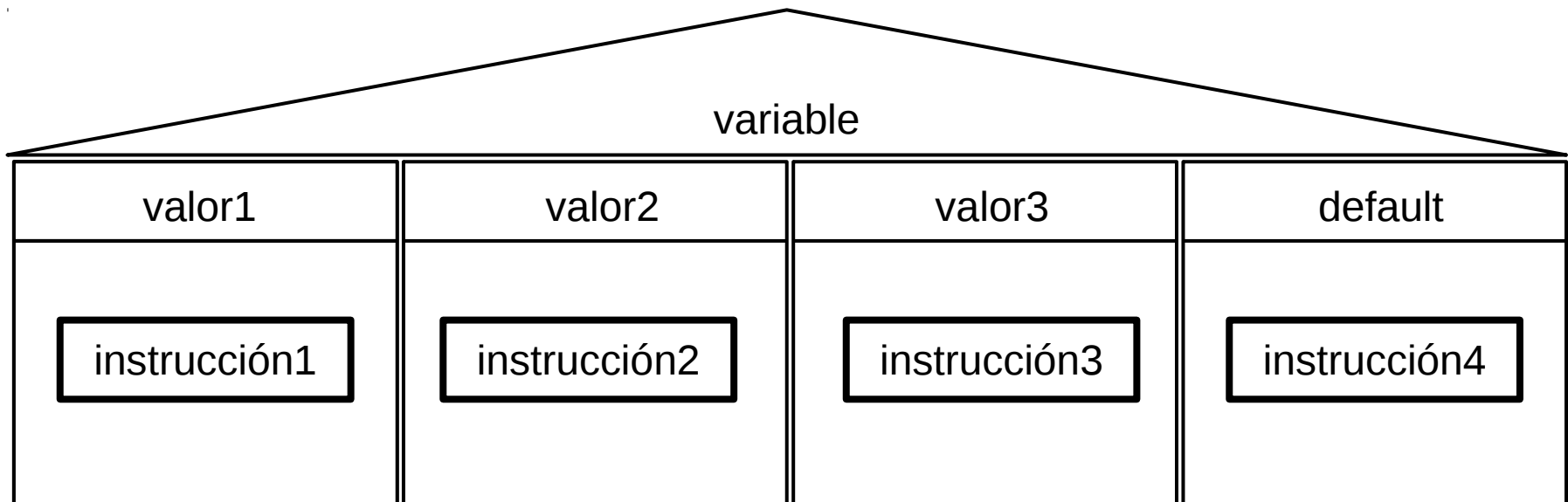




# Decisión múltiple

- La utilizamos para hacer que nuestro programa tome una decisión entre un conjunto determinado de casos.
- Se analiza el posible valor que puede tomar una variable entera o caracter.
- Puede tener una opción por defecto en caso de que la variable no tenga ningún valor igual al conjunto determinado de casos.

# Decisión múltiple



- Si la *variable* es igual al *valor1*, se ejecuta la *instrucción1*. Si es igual al *valor2*, se ejecuta la *instrucción2* y si es igual al *valor3*, se ejecuta la *instrucción3*.
- Si la *variable* no es igual a ninguno de los valores establecidos, se ejecuta la *instrucción4* (caso *default*).

# Decisión múltiple

```
switch (variable){  
    case valor1:  
        //instrucciones  
        break;  
    case valorN:  
        //instrucciones  
        break;  
    default:  
        //instrucciones  
        break;  
}
```

# Decisión múltiple

```
switch (posicion){  
    case 1:  
        cout << "Medalla de oro.";  
        break;  
    case 2:  
        cout << "Medalla de plata.";  
        break;  
    case 3:  
        cout << "Medalla de bronce.";  
        break;  
    default:  
        cout << "No gana medalla.";  
        break;  
}
```

# Decisión múltiple

```
switch (forma_pago){  
    case 'E':  
    case 'e':  
        cout << "Efectivo.";  
        break;  
    case 'T':  
    case 't':  
        cout << "Tarjeta de crédito.";  
        break;  
    default:  
        cout << "Otro medio de pago.";  
        break;  
}
```

# Ejercicio 1

- Un negocio desea aplicar una serie de descuentos y recargos dependiendo de la forma de pago de sus clientes. Siendo 10% de descuento en efectivo y 20% de recargo con tarjeta de crédito.

Dada la cantidad vendida, el precio unitario y la forma de pago. Calcular e informar el importe a abonar por el cliente.