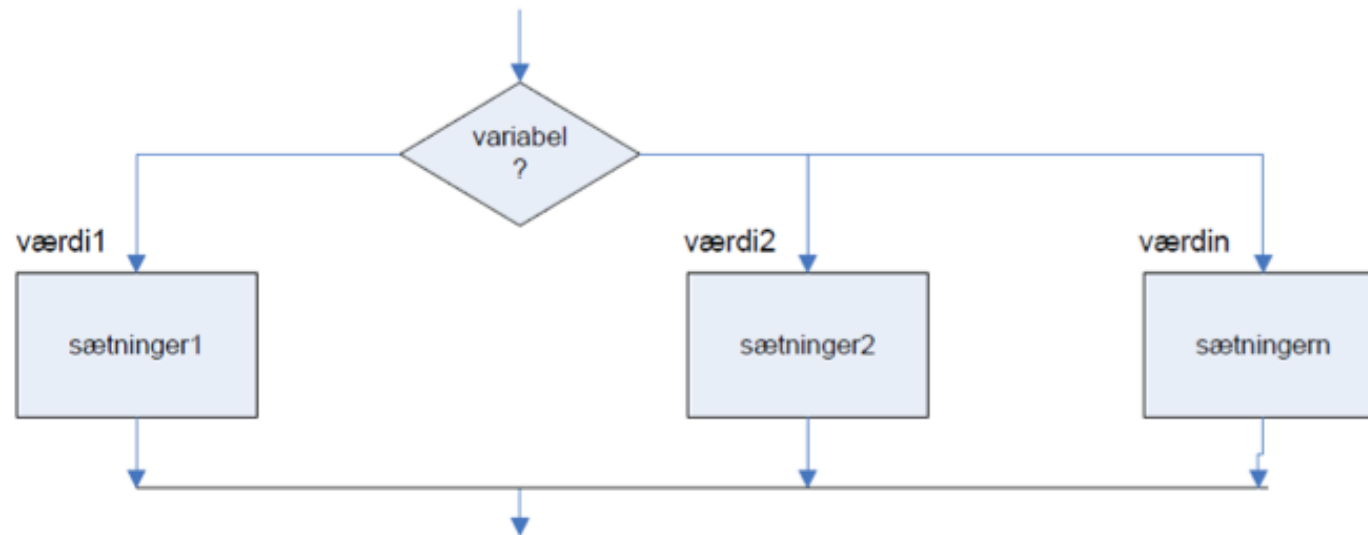


# Valg – switch

Vælg afhængig af en variabels indhold (multivalg)



## Kontrolstrukturer – switch

Switch er en elegant måde at sætte flere forgreninger op – som alternativ til if...else if...else if...else if...

```
int num = 1;
```

```
switch(num) {
```

```
    case 0:
```

```
        println("Zero");
```

```
        break;
```

```
    case 1:
```

```
        println("One");
```

```
        break
```

```
    default:
```

```
        println("Anden værdi!");
```

```
}
```

Parameter - byte, char eller int kan bruges...

Cases – her to forskellige...

Default-case – hvis ingen værdi svarer til case

## Kontrolstrukturer – switch

Switch er en elegant måde at sætte flere forgreninger op – som alternativ til if...else if...else if...else if...

```
char tast = 'a';
```

```
switch(tast) {
```

```
    case 'a':
```

```
        println("a er tastet!");
```

```
        break;
```

```
    case 'b':
```

```
        println("b er tastet!");
```

```
        break;
```

```
    default:
```

```
        println("Anden værdi!");
```

```
}
```

Parameter - byte, char eller int kan bruges...

Cases – her to forskellige...

Default-case – hvis ingen værdi svarer til case

## Kontrolstrukturer – switch

Skriv lille program med switch, hvor indtastning definerer fx størrelsen på en ellipse  
**keyPressed** er en boolean som holder om tast er trykket eller ej  
**key** gemmer den indtastede tast – en variabel der kommer med Processing.

```
setup() {  
  size(400,400)  
}
```

```
draw() {
```

```
  if(keyPressed == true) {  
    // brug switch til at forgrene koden afhængigt af den valgte tast!  
  }  
}
```