

Fonaments de la programació

Estructures Condicionals `{switch}`

`{.js}`
JavaScript



UNIÓ EUROPEA
Fons Europeu de
Desenvolupament Regional

Estructures en JavaScript (2)

Estructures condicionals

Operador condicional
?:

if

if-else

if niats

switch

Salts

break

M4

Estructures en bucle

while

do - while

for

M5

Estructura condicional **switch**



L'estructura condicional **switch**, avalua el contingut d'una expressió i realitza una o diverses instruccions **depenent del seu valor**.

```
depenent del ( temps ) {  
    en cas de: Sol  
        vaig a la platja;  
    fi;  
    en cas de: Pluja  
        miro una peli;  
    en cas de: dia ennuvolat  
        passejaré;  
}
```



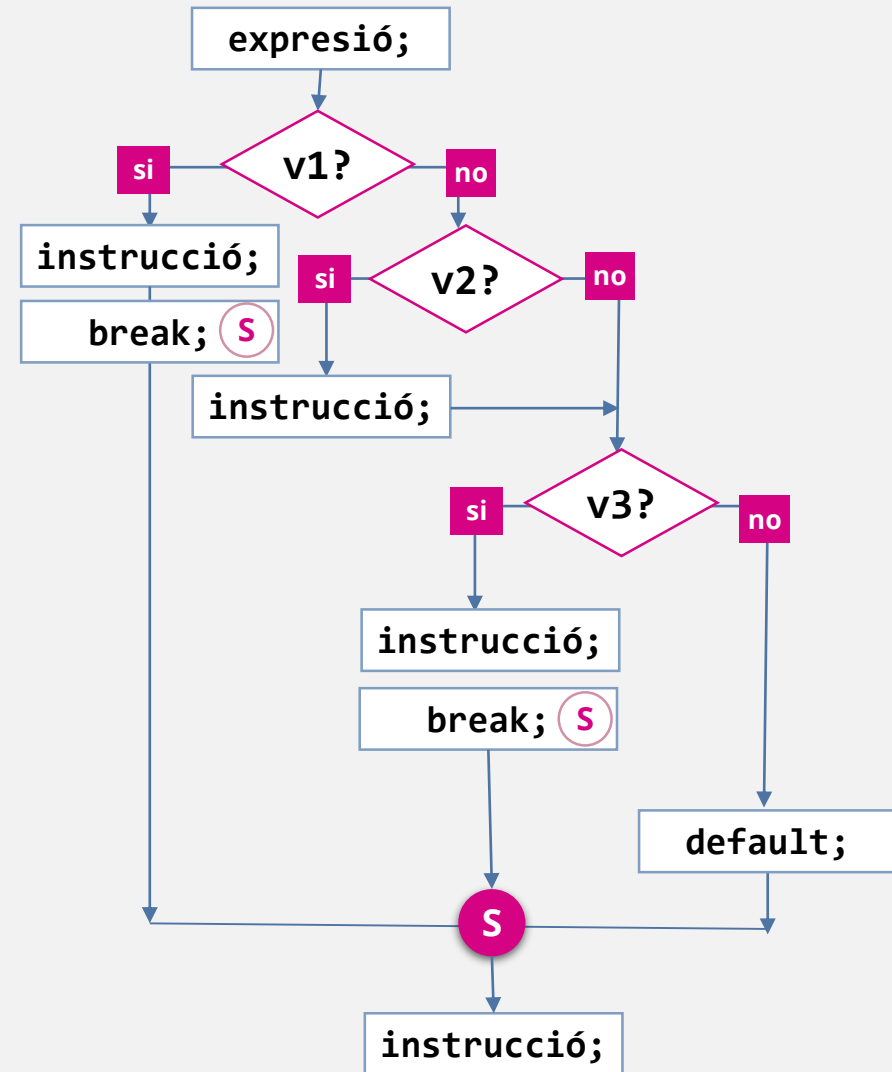
Instrucció switch ... break

```
switch (expressió){
  case VALOR1:
    instruccione1;
    break;
  case VALOR2:
    instruccione2;
  case VALOR3:
    instruccions3;
    break;
  .....
  default:
    instrucciones;
}
```

sintaxi

switch llegeix el contingut d'**expressió** i executa instruccions, depenent del **valor** de l'expressió.

La instrucció **break** va a la instrucció següent al tancament del switch



Instrucció switch ... break

Exemple

Aquest programa demana un mes i indica el trimestre al qual pertany:

```
let mes = prompt("Indica el mes ", "escribe un mes [1-12]");
mes = Number(mes);
let trimestre = 0;
switch (mes) {
  case 1:
  case 2:
  case 3:
    trimestre=1;
    break;
  case 4: case 5: case 6:
    trimestre=2;
    break;
  case 7: case 8: case 9:
    trimestre=3;
    break;
  case 10: case 11: case 12:
    trimestre=4;
    break;
} // final switch

alert("El trimestre del mes " + mes + " és el " + trimestre);
```

Generar nombres aleatoris

Per a generar nombres aleatoris utilitzarem **Math.random()**.

Aquesta funció genera un nombre amb decimals (**double**) en l'interval [0 - 1), és a dir, genera un número major o igual que 0 i menor que 1.

La manera de generar nombres enters entre dues xifres seria la següent:

```
let min = 1;  
let max = 10;  
let numRandom = Math.floor(Math.random() * (max - min)) + min;  
alert(numRandom);
```

https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/JavaScript/Reference/Global_Objects/Math/random