

La declaración if

los **si** declaración es una declaración condicional que ejecuta un bloque de código cuando una condición es verdadera.

La forma general de la declaración if es:

```
if (condition)
{
    // Execute this code when condition is true
}
```

Copiar

La condición puede ser cualquier expresión que devuelva verdadero o falso.

Por ejemplo:

JUEGO DE CÓDIGO#

```
static void Main(string[] args)
{
    int x = 8;
    int y = 3;

    if (x > y)
    {
        Console.WriteLine("x is greater than y");
    }
}
```

Haz clic para correr

El código anterior evaluará la condición **x > y**. Si es cierto, el código dentro del bloque if se ejecutará.

Cuando solo hay una línea de código en el bloque if, se pueden omitir las llaves.

Por ejemplo:

```
si ( x > y )
    Console.WriteLine ( "x es mayor que y" );
```

Operadores relacionales

Usar **operadores relacionales** para evaluar las condiciones. Además de los operadores inferiores a (<) y superiores a (>), los siguientes operadores están disponibles:

Operator	Description	Example
>=	Greater than or equal to	7 >= 4 True
<=	Less than or equal to	7 <= 4 False
==	Equal to	7 == 4 False
!=	Not equal to	7 != 4 True

Ejemplo:

```
if (a == b) {  
    Console.WriteLine("Equal");  
}  
  
// Muestra Equal si el valor de A es Igual al valor de B
```

La otra cláusula

Un opcional **más** se puede especificar la cláusula para ejecutar un bloque de código cuando la condición en el **si** declaración evalúa a **falso**.

Sintaxis:

```
if (condition)  
{  
    //statements  
}  
  
else  
{  
    //statements  
}  
  
Copiar
```

Por ejemplo:

```
int mark = 85;  
  
if (mark < 50)  
{  
    Console.WriteLine("You failed.");  
}  
  
else  
{  
    Console.WriteLine("You passed.");  
}
```

Anidado si declaraciones

También puede incluir, o **anidar**, si las declaraciones dentro de otra declaración if.

Por ejemplo:

```
int mark = 100;

if (mark >= 50) {
    Console.WriteLine("You passed.");
    if (mark == 100) {
        Console.WriteLine("Perfect!");
    }
}
else {
    Console.WriteLine("You failed.");
}
```

Haz clic para correr

Puede anidar un número ilimitado de declaraciones if-else.

Por ejemplo:

```
int age = 17;
if (age > 14) {
    if (age > 18) {
        Console.WriteLine("Adult");
    }
    else {
        Console.WriteLine("Teenager");
    }
}
else {
    if (age > 0) {
        Console.WriteLine("Child");
    }
    else {
        Console.WriteLine("Something's wrong");
    }
}
```

El if-else si Declaración

los **si-else si** la declaración se puede usar para decidir entre tres o más acciones.

Por ejemplo:

```
int x = 33;

if (x == 8) {
    Console.WriteLine("Value of x is 8");
}
else if (x == 18) {
    Console.WriteLine("Value of x is 18");
}
else if (x == 33) {
    Console.WriteLine("Value of x is 33");
}
else {
    Console.WriteLine("No match");
}
```

Haz clic para correr

Recuerda que un **If** puede tener cero o más **ifs** y deben venir antes del último **else**, que es opcional.

Una vez que un **if** tiene éxito, ninguno de los restantes **if's** o **else** será probado.

Switch

La declaración **switch** proporciona una forma más elegante de probar una variable para la igualdad en una lista de valores.

Cada valor se llama **caso**.

Por ejemplo:

```
int num = 3;
switch (num)
{
    case 1:
        Console.WriteLine("one");
        break;
    case 2:
        Console.WriteLine("two");
        break;
    case 3:
        Console.WriteLine("three");
        break;
}
```

Cada **caso** representa un valor a verificar, seguido de dos puntos, y las declaraciones a ejecutar si ese caso coincide.

La declaración **switch** puede incluir cualquier número de **casos**. Sin embargo, no hay dos etiquetas de casos que puedan contener el mismo valor constante.

La declaración **Break** termina cada **caso**.