

A estrutura ESCOLHA-CASO

Lembra do SE-ENTÃO-SENÃO do capítulo passado? Imagine que você tem um menu de opções e o usuário deve escolher uma opção, dentre várias. Como você identificaria qual opção o usuário digitou? Talvez você faria algo assim ...

```
SE opção = 1 ENTÃO
    "instruções a serem executadas caso opção = 1"
SENÃO
    SE opção = 2 ENTÃO
        "instruções a serem executadas caso opção = 2"
    SENÃO
        SE opção = 3 ENTÃO
            "instruções a serem executadas caso opção = 3"
        SENÃO
            ...
        FIM-SE
    FIM-SE
FIM-SE
```

Ou seja, vários SE-ENTÃO-SENÃO aninhados, um no SENÃO do outro...

A proposta do ESCOLHA-CASO é ser uma solução mais elegante para este caso. Levando o fluxo do programa direto ao bloco de código correto (igual o switch), dependendo do valor de uma variável de verificação.

Essa é a estrutura ESCOLHA-CASO.

```
ESCOLHA <variável de verificação>
    CASO <valor1> FAÇA
        "instruções a serem executadas caso <variável de
verificação> = <valor1>"
    CASO <valor2> FAÇA
        "instruções a serem executadas caso <variável de
verificação> = <valor2>"
    CASO <valor3> FAÇA
        "instruções a serem executadas caso <variável de
verificação> = <valor3>"
    ...
```