Switch-case конструкция

1. Switch-case

Това е езикова конструкция, която в много случаи може успешно да замени използването на множество **if-else if** условия.

Пример:

int menuOption = int.Parse(Console.ReadLine()); //Въвеждаме опция от менюто

switch (menuOption)

{

case 0:

Console.WriteLine("Избрахте опция 0");

break;

case 1:

Console.WriteLine("Избрахте опция 1");

break;

case 2:

Console.WriteLine("Избрахте опция 2");

break;

case 3:

Console.WriteLine("Избрахте опция 3");

break;

case 4:

Console.WriteLine("Избрахте опция 4");

break;

case 5:

Console.WriteLine("Избрахте опция 5");

break;

default:

Console.WriteLine("Избрахте невалидна опция");

break;

}

Както виждате по-горе, първо въвеждаме опцията, която желаем, след което подаваме опцията в скобите на **switch**-а. Отваряме къдравите скоби, след което започваме да изреждаме опциите с ключовата дума **case**. Накрая, когато изредим всички възможни опции, използваме ключовата дума **default**, която опция ще се изпълни, ако въведем невалидна опция (т.е. не някоя от първите 6). **Break** ключовата дума се използва за изход от цялата **switch** конструкция в случай, че опцията е изпълнена вече.

***Важно:***

За ключовата дума **break** ще учим в една от последните ни теми. Тя е интересна, защото се използва в доста случаи и е доста полезна.