© איילת ויץ

בס"ד

switch

הוראת switch ב #C-היא מבנה בקרת זרימה שמאפשר לבצע פעולות שונות בהתאם לערך של משתנה מסוים. זהו מבנה נוח וקריא כאשר יש מספר אפשרויות לפעולה, והוא יכול להוות תחליף קריא ומסודר למבנה if-else if.

מבנה בסיסי של switch

```
switch (expression)
    {
      case value1:
        קוד שיתבצע אם הביטוי שווה ל value1//
        break;
      case value2:
        קוד שיתבצע אם הביטוי שווה ל value2//
        break;
      default:
       קוד שיתבצע אם אף אחד מהערכים לא תואם//
        break;
    }
```

- expression-זהו הביטוי שאותו בודקים. בדרך כלל יהיה זה משתנה מספרי, מחרוזת או Enum.
- case-כל מקרה בודק ערך ספציפי של הביטוי.
- break-מסיים את ההוראה הנוכחית של switch ומונע את המשך בדיקת התנאים.
- default-אפשרות ברירת מחדל, שמתבצעת אם אף אחד מהמקרים לא תואם.

דוגמה לשימוש בסיסי

נניח שיש לנו משתנה day שמייצג יום בשבוע, ונרצה לבצע פעולה שונה לכל יום:

```
string day = "Monday";
    switch (day)
    {
      case "Monday":
        Console.WriteLine("Start of the week!");
        break;
```

```
        case "Friday":
            Console.WriteLine("Almost weekend!");
            break;
        case "Saturday":
        case "Sunday":
            Console.WriteLine("It's weekend!");
            break;
        default:
            Console.WriteLine("Mid-week day.");
            break;
    }
```

שימי לב:

שימוש ב break: אם שוכחים break התוכנית עלולה להמשיך למקרה הבא, אלא אם כן זה רצוי.

ברירת מחדל (default): מומלץ תמיד לכלול את ה default, במיוחד כאשר ייתכן שהערך לא תואם לאף מקרה קיים.