

Impariamo a
programmare in

JavaTM
Lezione 8



Gp.it

switch

Enunciato switch

```
day=console.nextInt();

if (day == 1)
    giorno = "Monday";
else if (day == 2)
    giorno = "Tuesday";
else if (day == 3)
    giorno = "Wednesday";
else if (day == 4)
    giorno = "Thursday";
else if (day == 5)
    giorno = "Friday";
else if (day == 6 || day == 7)
    giorno = "Week-end";
else
    giorno = "errore";
```

Prendiamo ad esempio il codice qui a fianco.

Una serie di if-else per stabilire il giorno della settimana in seguito ad un inserimento da tastiera dell'utente.

Potremmo usare un altro modo forse, più semplice: l'enunciato **switch**

Enunciato switch

```
day=console.nextInt();

switch ( day ) {
    case 1: giorno = "Monday"; break;
    case 2: giorno = "Tuesday"; break;
    case 3: giorno = "Wednesday"; break;
    case 4: giorno = "Thursday"; break;
    case 5: giorno = "Friday"; break;
    case 6: giorno = "Week-end"; break;
    case 7: giorno = "Week-end"; break;
    default: giorno = "errore"; // Tutti gli altri casi.
}
```

Ecco l'equivalente codice tramite
l'uso dell'enunciato switch



Sintassi:

```
switch ( <selettore> )
{
    case <valore1> : <istruzioni1> break;
    case <valore2> : <istruzioni2> break;
    ...
    case <valoreX> :
    case <valoreY> : <istruzioniY> break;
    ...
    default: <istruzioniN> break;
}
```

if-else VS switch

Attenzione: l'enunciato switch si può usare solo in circostanze limitate.

I valori con i quali si può confrontare il selettore devono essere costanti di tipo *intero*, *char* o *enumerativo*: non si può usare lo switch ad esempio con un selettore di tipo *double* o *String*.

Anche quando è lecito, non sono molti i casi in cui è opportuno che l'istruzione switch sostituisca l'istruzione if-else.