

Zajęcia 5

Cele zajęć:

- instrukcja switch
- pisanie własnych funkcji w programie
- czytelne i poprawne zapisywanie kodu programu

Instrukcja switch:

Instrukcja „switch” służy do wielowariantowego uzależnienia wykonania pewnych instrukcji od wartości wyrażenia. Program kolejno: oblicza 'wyrażenie' i sprawdza czy wartość obliczona jest równa którejś z wartości podanych po słowie „case”, jeśli tak, to zaczyna od wykonania następującej po nim instrukcji i kolejnych – chyba że natrafi na instrukcję „break” - wtedy wychodzi z bloku „switch”.

```
switch (wyrażenie)
{
    case wartość1 :
        instrukcja1;
        break;
    case wartość2 :
        instrukcja2
        break;
    // „kejsów” może być dowolnie dużo

    default:
        instrukcja_domyślna;
}
```

Instrukcja po słowie 'default' będzie wykonana niezależnie od wartości wyrażenia, chyba że wcześniej wykonana zostanie któraś z instrukcji 'break'.

Na przykład:

```
switch (a)
{
    case 1 :
        b=100;
        break;
    case 2 :
        b=-100;
        break;
    default:
        b=0;
}
```

Spowoduje nadanie zmiennej 'b' wartości 100 jeśli 'a' było równe 1, wartości -100 jeśli 'a' było równe 2 i zero w innych przypadkach.

Zadanie 1) Proszę napisać funkcję, która dostaje w wywołaniu liczbę oznaczającą dzień tygodnia, a wypisuje na ekranie słowami nazwę tego dnia. Należy użyć konstrukcji „case”. Jeżeli liczba nie jest poprawna – funkcja ma wypisać „błąd!”

Zadanie 2) Proszę napisać program, który ma działać następująco:

- prosić użytkownika o podanie wartości
- wyświetlać menu:

Co zrobić? Podaj odpowiednią liczbę.

- 1 – stopnie C na Kelvina
- 2 – stopnie C na Fahrenheita
- 3 – stopnie Kelvina na C
- 4 – stopnie Fahrenheita na C
- 5 – koniec

- program ma realizować przeliczenia uprzednio podanej wartości odpowiednio do wybranej przez użytkownika liczby – każdą konwersję zapisać należy w postaci osobnej funkcji
- jeżeli użytkownik nie wybierze liczby oznaczającej koniec, program ma się ponownie pytać o rodzaj konwersji wyświetlając menu.
- obsługę menu należy zapisać za pomocą konstrukcji 'switch'

Powodzenia!