**Лекция 3. Оператор выбора switch**

**Цель лекции:** Формирование у студентов знаний, связанных с использованием оператора выбора на языке C#.

В результате изучения данной лекции студенты будут способны:

* Продемонстрировать знание синтаксиса оператора switch
* Выбирать необходимый оператор для использования при программировании алгоритма ветвления

Вторым оператором выбора в C# является оператор switch, который обеспечивает многонаправленное ветвление программы. Следовательно, этот оператор позволяет сделать выбор среди нескольких альтернативных вариантов дальнейшего выполнения программы. Несмотря на то что многонаправленная проверка может быть организована с помощью последовательного ряда вложенных операторов if, во многих случаях более эффективным оказывается применение оператора switch. Этот оператор действует следующим образом. Значение выражения последовательно сравнивается с константами выбора из заданного списка. Как только будет обнаружено совпадение с одним из условий выбора, выполняется последовательность операторов, связанных с этим условием.

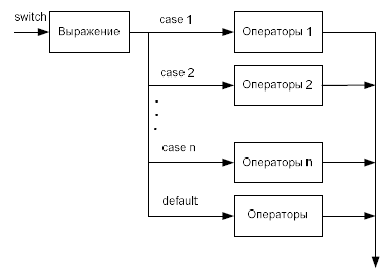


Рисунок 3.1 – Структурная схема оператора switch

Ниже приведена общая форма оператора switch.

switch*(выражение)* {

case *константа1:*

*последовательность операторов*

break;

case *константа2:*

*последовательность операторов*

break;

case константа3:

*последовательность операторов*

break;

default:

*последовательность операторов*

break;

}

Заданное *выражение* в операторе switch должно быть целочисленного типа (char, byte, short или int), перечислимого или же строкового. А выражения других типов, например с плавающей точкой, в операторе switch не допускаются. Зачастую выражение, управляющее оператором switch, просто сводится к одной переменной. Кроме того, константы выбора должны иметь тип, совместимый с типом выражения. В одном операторе switch не допускается наличие двух одинаковых по значению констант выбора. Последовательность операторов из ветви default выполняется в том случае, если ни одна из констант выбора не совпадает с заданным выражением. Ветвь default не является обязательной. Если же она отсутствует и выражение не совпадает ни с одним из условий выбора, то никаких действий вообще не выполняется. Если же происходит совпадение с одним из условий выбора, то выполняются операторы, связанные с этим условием, вплоть до оператора break.

Ниже приведен пример программы, в котором демонстрируется применение оператора switch.

**// Продемонстрировать применение оператора switch.**

**using System;**

**class SwitchDemo {**

**static void Main() {**

**int i;**

**for(i=0; i<10; i++)**

**switch(i) {**

**case 0:**

**Console.WriteLine("i равно нулю");**

**break;**

**case 1:**

**Console.WriteLine("i равно единице");**

**break;**

**case 2:**

**Console.WriteLine("i равно двум");**

**break;**

**case 3:**

**Console.WriteLine("i равно трем");**

**break;**

**case 4:**

**Console.WriteLine("i равно четырем");**

**break;**

**default:**

**Console.WriteLine("i равно или больше пяти");**

**break;**

**}**

**}**

**}**

Результат выполнения этой программы выглядит следующим образом.

i равно нулю.

i равно единице.

i равно двум.

i равно трем.

i равно четырем.

i равно или больше пяти.

i равно или больше пяти.

i равно или больше пяти.

i равно или больше пяти.

i равно или больше пяти.

Как видите, на каждом шаге цикла выполняются операторы, связанные с совпадающей константой выбора, в обход всех остальных операторов. Когда же значение переменной i становится равным или больше пяти, то оно не совпадает ни с одной из констант выбора, а следовательно, выполняются операторы из ветви default.

В приведенном выше примере оператором switch управляла переменная i типа int. Как пояснялось ранее, для управления оператором switch может быть использовано выражение любого целочисленного типа, включая и char. Ниже приведен пример применения выражения и констант выбора типа char в операторе switch.

**// Использовать элементы типа char для управления оператором switch.**

**using System;**

**class SwitchDemo2 {**

**static void Main() {**

**char ch;**

**for(ch='A'; ch<= 'E'; ch++)**

**switch(ch) {**

**case 'A':**

**Console.WriteLine("ch содержит A");**

**break;**

**case 'В':**

**Console.WriteLine("ch содержит В");**

**break;**

**case 'С':**

**Console.WriteLine("ch содержит С");**

**break;**

**case 'D':**

**Console.WriteLine("ch содержит D");**

**break;**

**case 'E':**

**Console.WriteLine("ch содержит E");**

**break;**

**}**

**}**

**}**

Вот какой результат дает выполнение этой программы.

ch содержит А

ch содержит В

ch содержит С

ch содержит D

ch содержит Е

Обратите в данном примере внимание на отсутствие ветви default в операторе switch. Напомним, что ветвь default не является обязательной. Когда она не нужна, ее можно просто опустить.

Переход последовательности операторов, связанных с одной ветвью case, в следующую ветвь case считается ошибкой, поскольку в С# должно непременно соблюдаться правило недопущения "провалов" в передаче управления ходом выполнения программы. Именно поэтому последовательность операторов в каждой ветви case оператора switch оканчивается оператором break. Когда в последовательности операторов отдельной ветви case встречается оператор break, происходит выход не только из этой ветви, но из всего оператора switch, а выполнение программы возобновляется со следующего оператора, находящегося за пределами оператора switch. Последовательность операторов в ветви default также должна быть лишена "провалов", поэтому она завершается, как правило, оператором break.

Правило недопущения "провалов" относится к тем особенностям языка С#, которыми он отличается от С, C++ и Java. В этих языках программирования одна ветвь case может переходить (т.е. "проваливаться") в другую. Данное правило установлено в C# для ветвей case по двум причинам. Во-первых, оно дает компилятору возможность свободно изменять порядок следования последовательностей операторов из ветвей case для целей оптимизации. Такая реорганизация была бы невозможной, если бы одна ветвь case могла переходить в другую. И во-вторых, требование завершать каждую ветвь case явным образом исключает непроизвольные ошибки программирования, допускающие переход одной ветви case в другую. Несмотря на то что правило недопущения "провалов" не допускает переход одной ветви case в другую, в двух или более ветвях case все же разрешается ссылаться с помощью меток на одну и ту же кодовую последовательность, как показано в следующем примере программы.

**// Пример "проваливания" пустых ветвей case.**

**using System;**

**class EmptyCasesCanFall {**

**static void Main() {**

**int i;**

**for(i=1; i < 5; i++)**

**switch(i) {**

**case 1:**

**case 2:**

**case 3: Console.WriteLine("i равно 1, 2 или 3");**

**break;**

**case 4: Console.WriteLine("i равно 4");**

**break;**

**}**

**}**

**}**

Ниже приведен результат выполнения этой программы.

i равно 1, 2 или 3

i равно 1, 2 или 3

i равно 1, 2 или 3

i равно 4

Если значение переменной i в данном примере равно 1, 2 иди 3, то выполняется первый оператор, содержащий вызов метода WriteLine(). Такое расположение нескольких меток ветвей case подряд не нарушает правило недопущения "провалов"; поскольку во всех этих ветвях используется одна и та же последовательность операторов.

Расположение нескольких меток ветвей case подряд зачастую применяется в том случае, если у нескольких ветвей имеется общий код. Благодаря этому исключается излишнее дублирование кодовых последовательностей.

**Вложенные операторы switch**

Один оператор switch может быть частью последовательности операторов другого, внешнего оператора switch. И такой оператор switch называется *вложенным.* Константы выбора внутреннего и внешнего операторов switch могут содержать общие значения, не вызывая никаких конфликтов. Например, следующий фрагмент кода является вполне допустимым.

**switch(ch1) {**

**case 'A': Console.WriteLine("Эта ветвь А — Часть " +**

**"внешнего оператора switch.");**

**switch(ch2) {**

**case 'A':**

**Console.WriteLine("Эта ветвь A — часть " +**

**"внутреннего оператора switch");**

**break;**

**case 'В': // ...**

**} // конец внутреннего оператора switch**

**break;**

**case 'В': // …**