

switch (Selektor)

```
{  
  case Wert1: Anweisungsblock; break;  
  case Wert2: Anweisungsblock; break;  
  ...  
  default:   Anweisungsblock; break;  
}
```

Variablen = ?			
x	y	z	sonst
Anweisung x	Anweisung y	Anweisung z	Anweisung sonst

- ☑ **switch** und der in Klammern stehende und zu überprüfende Selektor leiten einen Anweisungsblock ein, der mehrere case-Anweisungen enthalten kann.
- ☑ Innerhalb der **switch**-Schleife werden die verschiedenen case-Abfragen definiert. Diese beinhalten den möglichen Wert der Bedingung. Stimmt ein Wert des Selektors mit dem Wert einer case-Abfrage überein, wird der entsprechende Anweisungsblock ausgeführt.
- ☑ Über das Schlüsselwort **break** beenden Sie die Ausführung des aktuellen Anweisungsblocks und somit auch die **switch**-Abfrage.
- ☑ Mit **default** definieren Sie einen Anweisungsblock, der ausgeführt wird, wenn keine der vorherigen case-Abfragen mit dem Selektor übereinstimmt.

Beispiel

switch (Angabe)

```
{  
  case "Gewicht": Einheit = "kg"; break;  
  case "Länge"   : Einheit = "cm"; break;  
  case "Zeit"    : Einheit = "s";  break;  
  default       : Einheit = "";   break;  
}
```

In Abhängigkeit vom Wert der Variablen **Angabe** werden die einzelnen Wertzuweisungen für die Variable **Einheit** durchgeführt. Hat die Variable **Angabe** den Wert **Gewicht**, erhält die Variable **Einheit** den Wert **kg** usw. Trifft keine der drei case-Abfragen zu, wird der Variablen **Einheit** über den **default**-Zweig eine leere Zeichenkette zugewiesen.