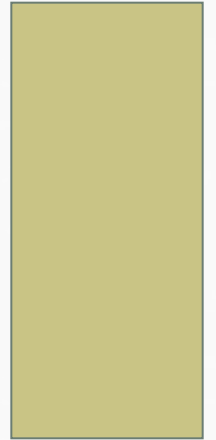




CASE - ОПЕРАТОР ВЫБОРА



РАССМОТРИМ СЛЕДУЮЩУЮ ЗАДАЧУ:

$$y = \begin{cases} x, & \text{ЕСЛИ } x = 3 \\ x+1, & \text{ЕСЛИ } x=0 \\ x^2 + x - 2, & \text{ЕСЛИ } x = -2 \\ x^3, & \text{ЕСЛИ } x = -8 \end{cases}$$

РЕШЕНИЕ:

```
var
  x, y : integer;
begin
  write('введите значение x
=');
  readln(x);
  if x = 3 then y := x;
  if x = 0 then y := x + 1;
  if x = -2 then y := x2 + x - 2;
  if x = -8 then y := x3;
  writeln ('значение y = ', y);
end.
```

```
var
  x, y: integer;
begin
  write('введите значение x =');
  readln(x);
  case x of
    3 : y := x;
    0 : y := x + 1;
    -2 : y := x * x + x - 2;
    -8 : y := x * x * x;
  end;
  writeln ('значение y = ', y);
end.
```

CASE – ОПЕРАТОР ВЫБОРА

структура оператора:

CASE <параметр> OF

P1: <оператор 1>;

P2: <оператор 2>;

P3: <оператор 3>;

...

PN: <оператор N>;

else <оператор N+1>;

end;

Если при выборе альтернативы надо выполнить несколько операторов, то их нужно заключить в операторные скобки, т. е. использовать begin .. end;

При использовании оператора CASE можно указать диапазон допустимых значений. Например, чтобы определить, введено ли целое число от 0 до 9, можно написать:

```
CASE d OF
```

```
  0..9 : writeln("это число от 0 до 9")  
else writeln("это не число от 0 до 9")  
end;
```

ВНИМАНИЕ: КОНСТРУКЦИЯ ELSE НЕОБЯЗАТЕЛЬНА И МОЖЕТ БЫТЬ ОПУЩЕНА.

ОГРАНИЧЕНИЕ ОПЕРАТОРА CASE

переменная, стоящая после слова CASE, должна быть так называемого порядкового типа (целого или символьного).

Значения типа Real применять в операторе нельзя.

ЗАДАЧА:

**Дан номер
месяца –целое
число от 1 до 12.
Определить
количество дней
в месяце для
невисокосного
года.**

```
var n,m: integer;  
begin  
  readln (n);  
  case n of  
    1,3,5,7,8,12: m:= 31;  
    2: m:=28;  
    4,6,9,10,11: m:=30;  
  end;  
  writeln (m);  
end.
```

ВЫЯСНИТЕ КАК РАБОТАЕТ ДАННАЯ ПРОГРАММА:

```
var x: integer;  
begin  
  read ( x );  
  case x of  
    1..5: writeln('будний день');  
    6,7: writeln('выходной день');  
  end;  
end.
```


САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА

- ❑ Составьте программу, которая по номеру дня недели выводила на экран название дня.
- ❑ Составьте программу, которая по номеру месяца выводила на экран название месяца.

- ❑ Составьте программу, спрашивающую у ученика его отметку по информатике и реагирующую на нее подходящим текстом
1, 2 – Кошмар!
3 – Неважно.
4 – Неплохо.
5 – Молодец.