

Наредба `switch` се састоји од низа `case` наредби и опционом `default` наредбом која се у програму може појавити само једном. Наредба `default` не мора да буде на крају блока већ се може наћи било где у коду уколико је то потребно.

Прототип наредбе `switch` изгледа овако:

```
switch(uslov) {
    case neka_vrednost1 :
        naredbe;
        break; //опционо
    case neka_vrednost2 :
        naredbe;
        break; //опционо

    // број case изјава може бити произвољан.
    default : //опционо
        naredbe;
}
```

За наредбу `switch` важе следећа правила:

Услов кој се користи у наредби `switch` мора да буде интегралног или нумеричког типа, или да буду класе типа у којој класа има једну функцију конверзије са интегралним или нумеричким типом.

Можете имати произвољан број наредби `case` у телу `switch` наредбе. Сваку наредбу `case` прати вредност која се упоређује са вредношћу која је додељена променљивој.

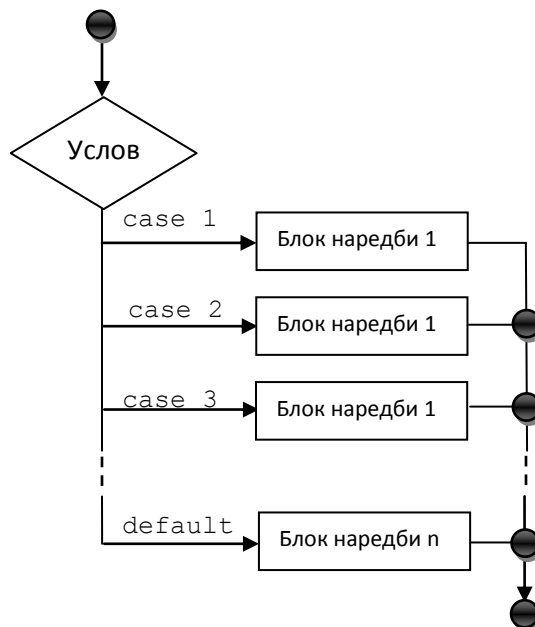
Када променљива задовољава услов у једној од `case` наредби унутар `switch`, наредбе које се у блоку кода испод `case` наредбе ће се извршавати све док не наиђу на наредбу `break`.

Када је постигнута наредба `break` програм се ту зауставља и ток програма се преусмерава на следећи код ван блока који се налази испод наредбе која је изазвала прекид.

Није обавезно да свака наредба `case` садржи наредбу `break`. У колико наредба `break` није постигнута, ток контроле ће да се преусмери на следећу наредбу `case` и тако све док се не успостави наредба `break`.

Наредба `switch` може имати опциону наредбу `default` кој мора да се појави на крају наредбе `switch`. Наредба `default` може да се користи за извршавање наредби када ниједан од услова није испуњен. У блоку наредби наредбе `default` није потребно користити наредбу `break`.

Погледајте следећи блок дијаграм:



Ево конкретног примера где се користи наредба switch.

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main ()
{
int razred;
cout<<"Unesite razred  ";
cin>> razred;

switch(razred)
{
case 1 :
cout << "Odlicno" << endl;
break;
case 2 :
case 3 :
cout << "Vrlo dobro" << endl;
break;
case 4 :
cout << "Prosli ste" << endl;
break;
case 5 :
cout << "Bolje pokusajte ponovo" << endl;
break;
default :
cout << "Nepravilan unos" << endl;
}
cout << "Vi ste uneli " << razred << endl;

system("pause");

return 0;
}
```

Пример 2:

Написати програм кој ће опционо омогућити кориснику да рачуна површину правоугаоника, површину троугла и обим и површину круга. Обавезно користити наредбу switch.

```
#include <iostream>
#include <cmath>
using namespace std;
const float pi=3.1456987;
double r, a, b, c, h;
main(){
int opcija;
cout << "unesite broj 1 za izracunavanje povrsine pravougaonika" << endl;
cout << "Unesite broj 2 za izracunavanje povrsine trougla " << endl;
cout << "Unesite broj 3 za izracunavanje obima i povrsine kruga"<< endl;
cin >> opcija;
switch (opcija){
case 1:
cout << "unesite vrednost stranice a : ";
cin >> a;
cout << "unesite vrednost stranice b : ";
cin >> b;
cout << "povrsina pravougaonika je : "<< a*b << endl;
break;
```

```
case 2:
cout << "unesite vrednost stranice c :";
cin >> c;
cout << "unesite vrednost visine h :";
cin >> h;
cout << "povrsina trougla je :"<< (c*h)/2<<endl;
break;
case 3:
cout << "unesite vrednost poluprecnika r :";
cin >> r;
cout << "Obim kruga je :" << 2*r*pi << endl;
cout << "Povrsina kruga je :" << pow (2, r) * pi << endl;
break;
default:
cout<<"niste uneli odgovarajuci broj, molimo pokusajte ponovo ";
break;
}
char x;
cin >> x;
return 0;

}
```