

# *ОПЕРАТОР ВЫБОРА*

## *CASE*



# CASE ...OF

Оператор выбора **Case ...of** является обобщением оператора **if**.

Используется в тех случаях, когда условие может принимать более 2-х значений.



- Параметром, по которому осуществляется выбор, служит **ключ** выбора – выражение любого порядкового типа.

## Структура оператора:

Case <ключ> of

Константа1: оператор;

Константа2: оператор;

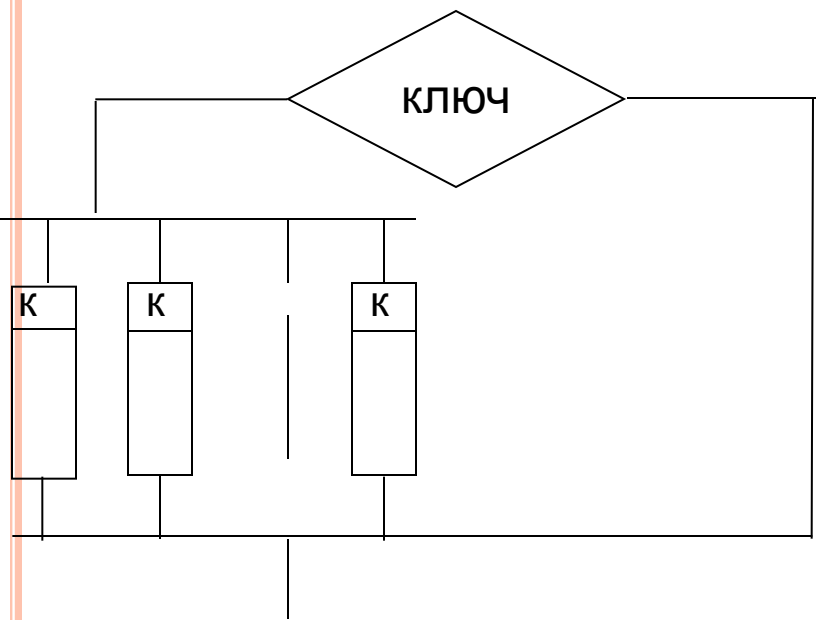
.....

КонстантаN: оператор;

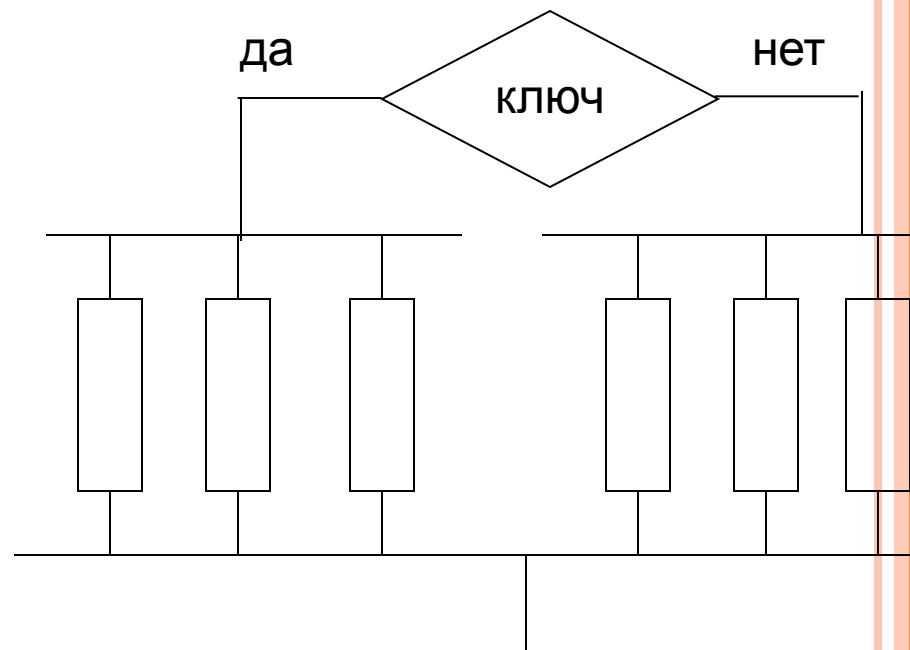
End.

Краткая  
форма





**Краткая  
форма**



**Полная  
форма**



Структура оператора:

**Case** <ключ> **of**

Константа1: оператор;

Константа2: оператор;

.....

КонстантаN: оператор;

**Else**

оператор;

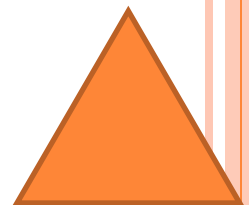
**End.**

Полная  
форма



# ЗАДАЧА 1

Программа вводит  
число (отметку) и  
выводит на экран её  
значение



## ЗАДАЧА 2

Модифицируйте  
программу, когда  
пользователь введет  
оценку не попадающую  
в диапазон 2-5



**ВЫПОЛНИТЬ**

стр. 22

задание №6.1





# ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

стр.22 -23 выучить,  
задание №6.1 выполнить



## *Порядок выполнения:*

1. Вычисляется значение ключа
2. Происходит сравнение ключа с константами
3. Если значение ключа совпадает с одной из констант, то выполняются операторы, стоящие за ней
4. а) Для краткой формы: при несовпадении ключа ни с одной из констант, оператор **Case** пропускается  
б) Для полной формы: при несовпадении ключа ни с одной из констант, выполняется оператор за словом **Else**



□ Если после какой-то константы в предложенном варианте несколько операторов, то их группа заключается в операторные скобки **Begin....End.**

□ Тип данных должен совпадать с типом данных констант

