

AULA 08

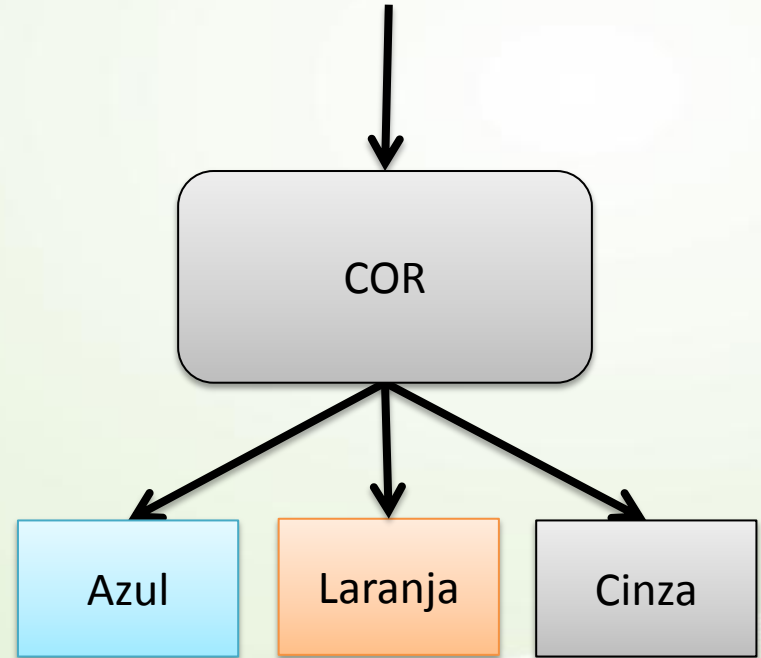
Algoritmo Estruturado e Orientado a Objeto em Java



Professor Ari Oliveira

Estruturas Switch

- Lembra a estrutura **if**, mas é usada para comparar variáveis de acordo com seu valor.



Sintaxe switch

```
switch(variável){  
    case 1:  
        System.out.println("Valor é 1");  
        break;  
    case 2:  
        System.out.println("Valor é 2");  
        break;  
    case 3:  
        System.out.println("Valor é 3");  
        break;  
    default:  
        System.out.println("Valor diferente de 1, 2 e 3");  
        break;  
}
```



Exemplo 1

- Cor predileta. O usuário diz qual é a cor predileta dele, e o sistema irá fazer um comentário qualquer sobre a mesma.
- Linguagem de programação. Para cada linguagem escolhida, deve-se enunciar características sobre ela.



Caso

- Administração da Funerária (simulação).
 - **Administrador**
 - “Bem vindo, administrador! Digite a quantidade de defuntos para calcular o lucro”. Cada defunto dá 387 reais de lucro.
 - **Defunto**
 - “Bem-vindo, defunto! Digite o ano que você morreu, para calcular quantos Dias de Finados você já comemorou!”



Algoritmo Estruturado e Orientado a Objeto em Java

Professor Ari Oliveira

