

I. Introducción a la programación orientada a objetos y al lenguaje JAVA



Estatuto Switch

Se utiliza para ejecutar acciones diferentes según el valor de una expresión o variable. Este estatuto sustituye al uso de ifs dentro de ifs, concepto conocido como ifs anidados.

Consiste en una serie de de etiquetas case

y un case por omisión (default)

Sintaxis

```
switch ( variable)   la variable es de tipo entero o carácter
{
    case valor1 : accion1; break;
    case valor2 : accion2; break;
    :
    :
    case valor n : accionn; break;
    default: accionD;
};
```

La acción 1 se ejecuta si la variable adquiere el valor1.

La acción 2 se ejecuta si la variable adquiere el valor 2.

La acción n se ejecuta si la variable adquiere el valor n.

Cualquier otro valor de la variable conduce a la realización de la secuencia accionD, indicada por la palabra reservada default.

La secuencia default puede omitirse

Estatuto break

Cuando se encuentra una sentencia case que concuerda con el valor del switch se ejecutan las sentencias que le siguen y todas las demás a partir de ahí, a no ser que se introduzca una sentencia break para salir de la sentencia switch.

Ejemplo : Programa que pide un número de mes y escribe la cantidad de días que tiene.

```
import java.awt.*;
```

```
import java.applet.*;
import java.awt.event.*;

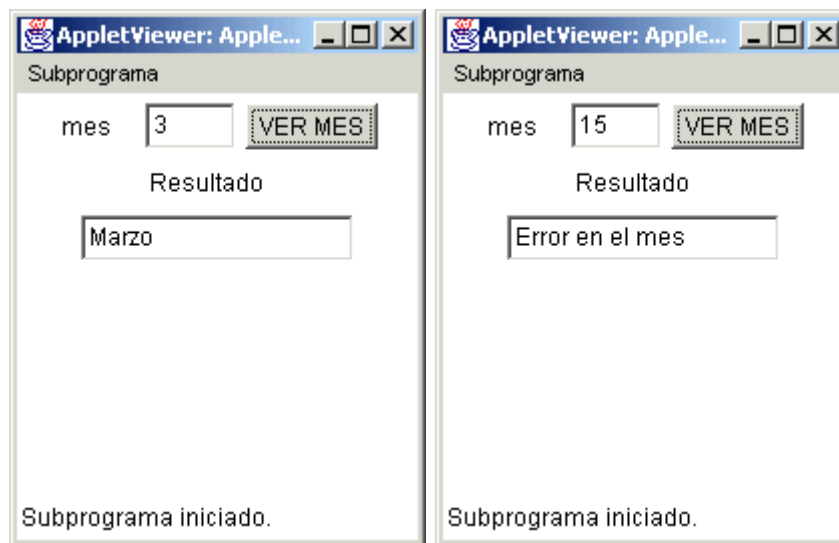
// <applet width="200" height="200" code="AppletDecisiones4"></applet>
public class AppletDecisiones4 extends Applet implements ActionListener {
    Label l1, l2;
    TextField t1, t2;
    Button b;

    public AppletDecisiones4() {
        l1 = new Label("mes");
        t1 = new TextField(3);
        l2 = new Label("Resultado");
        t2 = new TextField(16);
        b = new Button("VER MES");
        add(l1);
        add(t1);
        add(b);
        add(l2);
        add(t2);
        b.addActionListener(this);
    }

    public void actionPerformed(ActionEvent ae) {
        int mes = Integer.parseInt(t1.getText());
        switch (mes)
        {
            case 1:
                t2.setText("Enero");
                break;
            case 2:
                t2.setText("Febrero");
                break;
            case 3:
                t2.setText("Marzo");
                break;
            case 4:
                t2.setText("Abril");
                break;
            case 5:
                t2.setText("Mayo");
                break;
            case 6:
                t2.setText("Junio");
                break;
            case 7:
                t2.setText("Julio");
                break;
            case 8:
                t2.setText("Agosto");
                break;
            case 9:
                t2.setText("Septiembre");
```

```
        break;
    case 10:
        t2.setText("Octubre");
        break;
    case 11:
        t2.setText("Noviembre");
        break;
    case 12:
        t2.setText("Diciembre");
        break;
    default:
        t2.setText("Error en el mes");
    }
}
}
```

Algunos ejemplos de esta aplicación son:



Descripción de la actividad

1. Hacer la lectura definida del Uso del Switch.
2. Utilizar el ejemplos de la lectura, compilarlo y ejecutarlo.
3. Practicar haciendo un applet llamado FechaApplet que tome el número de día y el número de mes y despliegue el día en letras (1-Lunes, 2-Martes, etc) y el mes con letras (1-Enero, 2-Febrero,etc).

Debes utilizar la instrucción switch. El applet deberá presentar algo parecido a lo siguiente:



TAREA

- 1.- Introducir por el teclado que selecciones la opción 1 - **V** o 2 - **H** e imprimir Varón o Hembra.
- 2.- Elaborar un programa que realice la opcion seleccionada de acuerdo a lo siguiente:
 - a.- Area de triángulo
 - b.- Area de Cuadrado
 - c.- Area de Circulo
 - d.- Area de Rectángulo
3. Elaborar un programa que pida un numero y que realice la opción 1- Divisible en 2, 2- Divisible en 3, 3- Divisible en 5