

# Introdução à programação de jogos em C#



**CSJ ACADEMY**

**Aula 05 – Condicionais (Switch)**

**Comandos Condicionais:** Estruturas condicionais são as instruções para testar se uma condição é verdadeira ou não.

**Comandos Condicionais:** Estruturas condicionais são as instruções para testar se uma condição é verdadeira ou não.

- If – Else – Else if
- Switch
- For e Foreach
- Do e While

**Switch:** Teste de vários condicionais. Uma forma de reduzir vários "if else" encadeados.

Switch (Variável/Valor)

```
{  
    lista de instruções;  
}
```

**Switch:** Teste de vários condicionais. Uma forma de reduzir vários "if else" encadeados.

Switch (Variável/Valor)

```
{  
    case Valor1:  
        //instruções a executar  
    break;  
}
```

# **Switch:** Teste de vários condicionais. Uma forma de reduzir vários "if else" encadeados.

Switch (Variável/Valor)

```
{  
    case Valor1:  
        //instruções a executar  
    break;  
  
    case Valor2:  
        //instruções a executar  
    break;  
  
    case Valor3:  
        //instruções a executar  
    break;  
  
}
```

# **Switch:** Teste de vários condicionais. Uma forma de reduzir vários “if else” encadeados.

Switch (Variável/Valor)

```
{  
    case Valor1:  
        //instruções a executar  
    break;  
  
    case Valor2:  
        //instruções a executar  
    break;  
  
    default:  
        //instruções a executar  
    break;  
  
}
```



**CSJ ACADEMY**

**FIM**