

# PERTEMUAN 9

SWITCH CASE ( PILIHAN )

# SWITCH CASE

- ***Statement switch case*** digunakan untuk mengeksekusi sebuah blok jika memenuhi sebuah kondisi tertentu. Sintaks penggunaannya sebagai berikut:

Switch (ekspresi) {

Case ( kondisi-1) : ..... statement – 1 .....; break ;

Case ( kondisi-1) : ..... statement – 1 .....; break;

Case ( kondisi-1) : ..... statement – 1 .....; break;

Case ( default) : ..... statement - default ...; break;

}

# Latihan Switch Case (Scanner )

```
import java.util.Scanner;
public class coba
{
    public static void main(String[] args)
    {
        Scanner sc = new Scanner(System.in);
        char inputan;
        String nama;
        System.out.print("Masukkan nama: ");
        nama = sc.nextLine();
        System.out.print("Nilai : ");
        String s=sc.next();
        inputan= s.charAt(0);
        System.out.println("\n");
        //enter s'byk 1 kolom
        switch(inputan)
        {
```

```
            case 'A': System.out.println(nama+" Nilai
            Anda memuaskan"); break;
                case 'B': System.out.println(nama+"
            Nilai Anda bagus"); break;
                case 'C': System.out.println(nama+"
            Nilai Anda cukup"); break;
                default : System.out.println(nama+"
            Ngulang Tahun depan");
            }
        }
    }
}
```

# Latihan Switch Case (Scanner )

```
import javax.swing.*;
public class opo {
public static void main(String[]args) {
String nam =
JOptionPane.showInputDialog("Masu
kkan Nama");
String nim =
JOptionPane.showInputDialog("Masu
kkan NIM");
String n =
JOptionPane.showInputDialog("Masu
kkan Nilai");
int nilai = Integer.parseInt(n);
switch (nilai) {
case 90:
case 91:
case 92:
case 93:
case 94:
case 95:
case 96:
case 97:
case 98:
case 99:
case 100:
JOptionPane.showMessageDialog(null,"Sangat
Bagus"); break;
case 89:
case 88:
case 87:
case 86:
case 85:
case 84:
case 84:
case 83:
case 82:
case 81:
case 80:
case 79:
```

# Lanjutan Latihan Switch Case (Scanner )

```
JOptionPane.showMessageDialog(  
null,"Bagus"); break;  
case 78:  
case 77:  
case 76:  
case 75:  
case 74:  
case 73:  
case 72:  
case 71:  
case 70:  
case 69:  
case 68:  
case 67:  
case 66:  
case 65:  
case 64:  
case 63:  
case 62:  
case 61:  
case 60:
```

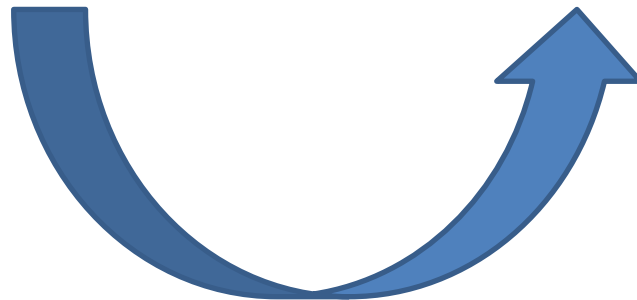
```
JOptionPane.showMessageDialog(null,"Cukup");  
break;  
default:  
JOptionPane.showMessageDialog(null,"Gagal");  
break;  
  
}  
}  
}
```

# Switch Case

- Penggunaan *default* bersifat opsional , artinya boleh ada atau tidak . yang berfungsi sebagai else , pada ( if – else ).
- Adapula fungsi *break* pada pernyataan *switch case* adalah berfungsi untuk terminasi (menghentikan) eksekusi pernyataan-pernyataan pada *switch*, namun bersifat opsional. Jika pada pernyataan *switch case* tidak menggunakan *break* maka proses testing akan di teruskan ke case berikutnya.

# Contoh Coding inputan Scanner

PROGRAM PILIHAN  
( di slide berikutnya )



[Compile](#) [Undo](#) [Cut](#) [Copy](#) [Paste](#) [Find...](#) [Close](#)[Source Code](#)

```
1 import java.util.Scanner;
2 class ac {
3     public static void main ( String[]args){
4         int month,angka,panjang,lebar,lp,alas,tinggi;
5         double ls;
6         String ket,nama;
7
8         Scanner oke = new Scanner (System.in);
9         System.out.println("1 : mencari luas persegi panjang      ->");
10        System.out.println("2 : mencari luas segitiga          ->");
11        System.out.println("                                |                                ");
12        System.out.print("Masukkan pilihan anda : ");
13        month=oke.nextInt();
14        System.out.println("-----|");
15
16        switch (month)
17        {
18            case 1: System.out.println(" * MENCARI LUAS PERSEGI PANJANG * ");
19                System.out.println("_____|");
20                System.out.print("masukan nilai panjang : ");
21                panjang=oke.nextInt();
22                System.out.print("masukan nilai lebar : ");
23                lebar=oke.nextInt();
24                lp=panjang*lebar;
25                System.out.print("luas persegi panjang adalah : " + lp); break;
26
27            case 2: System.out.println(" MENCARI LUAS SEGITIGA ");
```



# Lanjutan Switch Case

```
28 System.out.println("_____");
29 System.out.print("masukan nilai alas : ");
30 alas=oke.nextInt();
31 System.out.print("masukan nilai tinggi : ");
32 tinggi=oke.nextInt();
33 ls = 0.5 * alas*tinggi; System.out.print("luas segitiga adalah : " +ls);break;
34 }
35 }
36 }
```

# Outputnya

```
BlueJ: Terminal Window - new
Options
1 : mencari luas persegi panjang      ->
2 : mencari luas segitiga             ->

Masukkan pilihan anda : 2
-----|
MENCARI LUAS SEGITIGA
-----|
masukan nilai alas : 12
masukan nilai tinggi : 12
luas segitiga adalah : 72.0
```

The diagram illustrates the flow of user input in a terminal window. Two blue-bordered boxes labeled "inputan" are shown. A red arrow points from the box containing the number "2" to the terminal line "Masukkan pilihan anda : 2". Another red arrow points from the box containing "12" to the terminal line "masukan nilai alas : 12". A second red arrow points from the box containing "12" to the terminal line "masukan nilai tinggi : 12".

😊 Terima 😊 Kasih 😊