



คำสั่งควบคุมแบบเลือก

วิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ 2 ง 31102

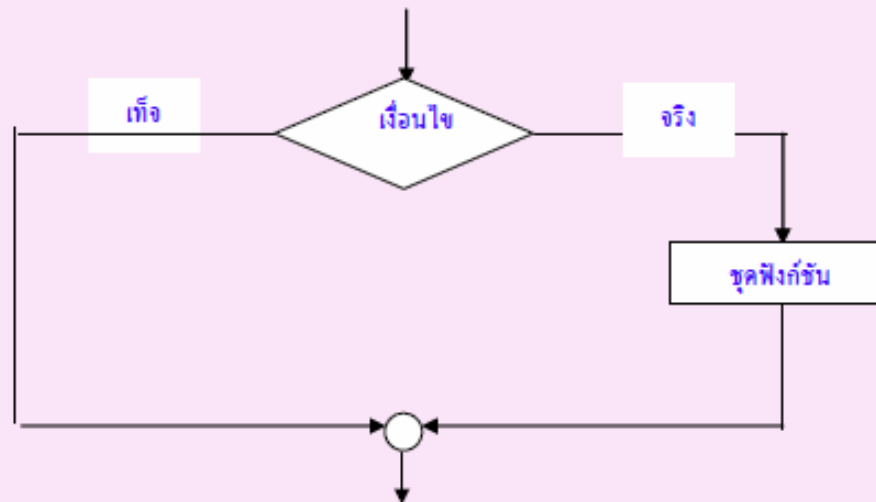
ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4

คำสั่ง If

เป็นฟังก์ชันการทำงานทางเลือกเดียว จะทำเฉพาะเป็นจริงเท่านั้น โดยมี รูปแบบ และ แผนภาพ ดังนี้

รูปแบบ

if (เงื่อนไข) {ฟังก์ชันหรือชุดฟังก์ชัน}



ผังการแสดงการทำงานของฟังก์ชัน if

ตัวอย่างโปรแกรม การใช้ **If**

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
```

```
void main()
{
```

```
    int age;
```

```
    clrscr();
```

```
    textcolor(4);
```

```
    gotoxy(35,5);cprintf{“Enter age = ”};
```

```
    scanf(“%d”,&age)
```

```
    if (age< 18)
```

```
        cprintf(“of age very young and beatiful”);
```

```
    cprintf(“Very old ”);
```

```
    getch();
```

```
}
```

แสดงข้อความ Enter ager =

รรับค่าตัวเลขมาเก็บไว้ที่ตัวแปร age

ถ้าค่าในตัวแปร age มีค่าน้อยกว่า 18

คอมพิวเตอรืจะแสดงผล of age very young
and beatiful

แต่ถ้าไม่ใช่ คอมพิวเตอรืจะแสดงผล Very old

คำสั่ง If - else

เป็นฟังก์ชันเลือกทำอย่างใด อย่างหนึ่ง จะทำในกรณี
ทั้งเงื่อนไขเป็นจริงและเป็นเท็จ โดยมี รูปแบบ และ แผนภาพ ดังนี้

```
If ( เงื่อนไข ) {  
    คำสั่งที่ 1;  
} else {  
    คำสั่งที่ 2;  
}
```

ตัวอย่างโปรแกรม การใช้ If - else

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
```

```
void main()
{
    int a;
    textcolor(4);
    gotoxy(30,5);cprintf("Enter number = ");
    scanf("%d",&a)
    if (a> -1) {
        gotoxy(28,7);cprintf("Positive Number");
    } else {
        gotoxy(28,7);cprintf("Negative Number");
    }
    getch();
}
```

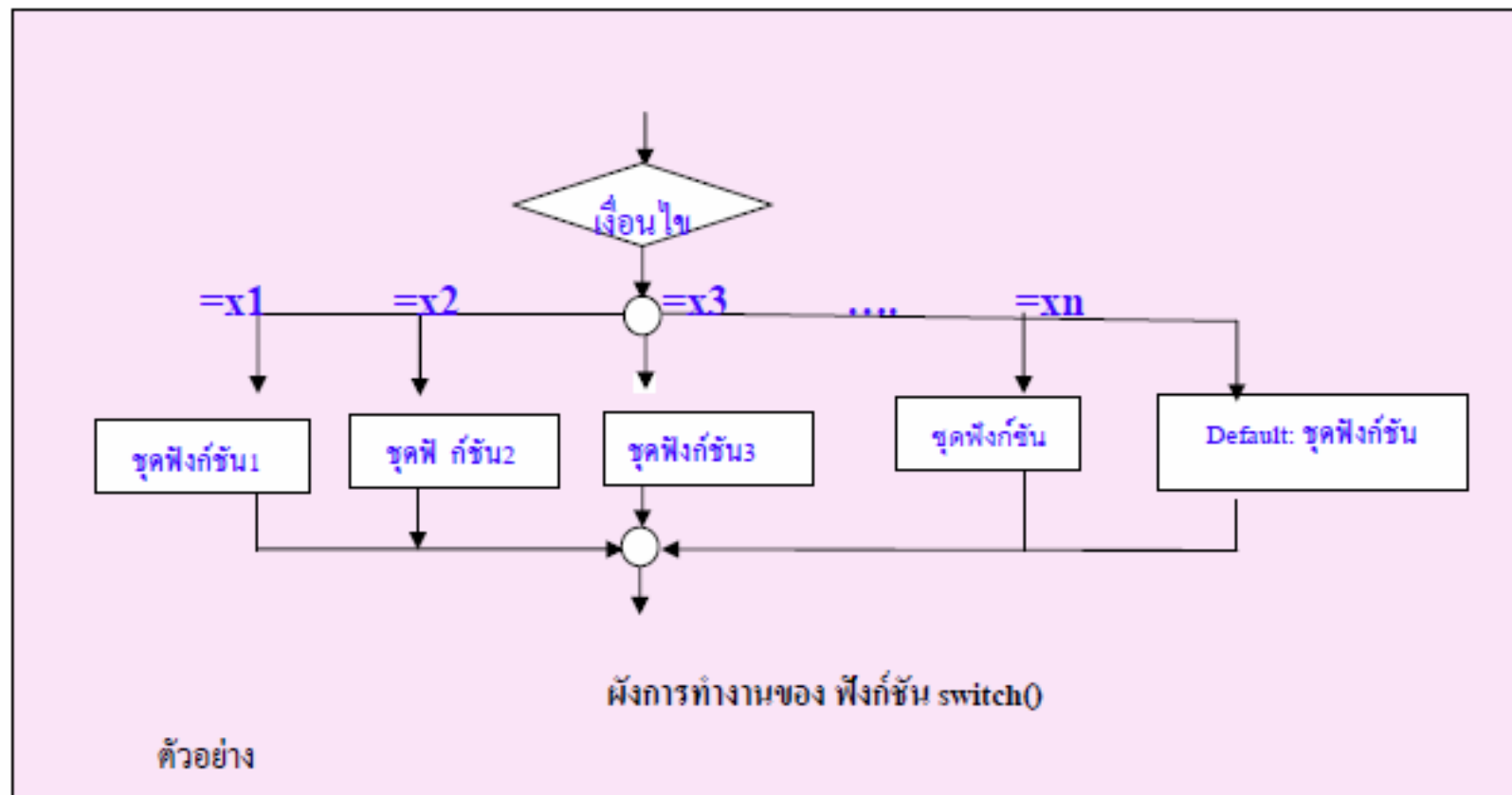
แสดงข้อความ Enter Number =
รอรับค่าตัวเลขมาเก็บไว้ที่ตัวแปร a
เปรียบเทียบค่าตัวแปร a ว่ามากกว่าหนึ่งหรือไม่
ถ้ามากกว่า 1 แสดงข้อความ Positive Number
แต่ถ้าไม่ใช่แสดงข้อความ Negative Number

คำสั่ง switch

เป็นฟังก์ชันเลือกทำแบบหลายทางเลือก จะเลือกทำในกรณีใดกรณีหนึ่งเท่านั้น โดยมี รูปแบบ และ แผนภาพ ดังนี้

```
switch ( เงื่อนไข ) {  
    case1 : คำสั่งที่ 1;break;  
    case2 : คำสั่งที่ 2;break;  
    case3 : คำสั่งที่ 3;break;  
    case4 : คำสั่งที่ 4;break;  
    default : คำสั่งที่ n;  
}
```

แผนภาพ



ตัวอย่างโปรแกรม การใช้ switch

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
```

```
void main()
{char num;
```

```
clrscr();
```

```
printf("Enter Number [13-18 ] = ");
```

```
scanf("%d",&num);
```

```
switch(num)
```

```
{ case 13: printf("Number One M.1"); break;
  case 14: printf("Number Two M.2"); break;
  case 15: printf("Number Three M.3"); break;
  case 16: printf("Number Four M.4"); break;
```

```
มีต่อหน้า
```

แสดงข้อความ Enter number[13-18] =

รับค่าตัวเลขมาเก็บไว้ที่ตัวแปร num

ฟังก์ชัน switch() ทำการเปรียบเทียบตัวแปร num

กับ case 1 ถึง case 6 ถ้าค่าของตัวแปร num ตรงกับ case

ใดจะทำคำสั่งใน case นั้น แต่ถ้าค่าของตัวแปร num

ไม่ใช่เลข 1-6 จะแสดงข้อความ Other Number

ตัวอย่างโปรแกรม การใช้ **switch** ต่อ

```
case 14: printf("Number Four M.4"); break;  
case 15: printf("Number Five M.5"); break;  
case 16: printf("Number Five M.6"); break;  
default: printf("Other Number");  
}  
getch();  
}
```