Команда за избор на вариант

Предназначение

За изпълнение на различни команди при различна стойност на даден израз или променлива

Общ вид на командата

case *израз* **of**
  константи1 **:** *команда1;*
  ...
  константиN **:** *командаN;*
  else *команда0;*
end;

- *израз* е израз или променлива от целочислен, символен или булев тип
- *константи1..константиN* са константи от същия тип като *израз*
- *команда0..командаN* е произволна команда
- ако се налага повече от една команда, трябва да се огради с **begin** и **end**
- частта с **else** не е задължителна

Действие на командата

case *израз* **of**
  константи1 **:** *команда1;*
  ...
  константиN **:** *командаN;*
  else *команда0;*
end;

- изчислява се *израз* и стойността му се сравнява последователно с всеки от списъците константи
- при съвпадение с някой от тях се изпълняват командите след тези константи
- ако стойността на израза не бъде открита сред константите, се изпълнява частта с **else**, ако има такава

Формат на списъците константи

Константите може да са оказани по един от следните начини:

- `константа1:` указва една константа
- *`константа1, константа2:`* указва поредица от константи
- *`константа1..константа2`*: указва диапазон от константи

Пример: при въвеждане на месец да се изведе съответния сезон

```
program Sezoni;
var
  mesec: integer;
begin
  Write('Vavedete mesec  (ot 1 do 12):');
  ReadLn(mesec);
  case (mesec) of
     12, 1, 2:  WriteLn('Zima');
     3..5:  WriteLn('Prolet');
      ...
     else WriteLn('Nevaliden mesec!');
   end;
   ReadLn;
end.
```

Задачи

1. Да се въведе месеца с цифра и да се изведе с дума
2. Да се въведе цифра от 0 до 9 и да се изведе с думи
3. Да се въведе оценка с цифра и да се изведе с дума и цифра (например "отличен 6")
4. Да се въведе число от 1 до 20 и да се изведе, записано в римска бройна система
5. При въвеждане на 2 числа и знак (+-*/), да извърши операцията между тях и

Задачи

8. След въвеждане на месец (с цифра) и година да изведе колко дни има в този месец (например 31 за януари)

9. При въвеждане на дата да изведе кой е следващия ден (коя дата)

10. При подредена шахматна дъска да се въведе позиция от нея и да се изведе фигурата на тази позиция

11. При въвеждане на двуцифрено (или трицифрено – по желание) число да го изведе с думи

Край