# Ein Bild, das Text, Screenshot, Rechteck, Diagramm enthält. Automatisch generierte BeschreibungDie switch … case-Struktur

Programmieren lernen mit dem nanoBoard – AB 15

Die switch … case-Struktur hat ganz allgemein den folgenden Aufbau:

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift enthält.

Automatisch generierte Beschreibungint taster;

...

switch(taster)

{

case 1:{ // S0

Befehle ...

break;}

case 4:{ // S2

Befehle ...

break;}

case 5:{ // S0&S2

Befehle ...

break;}

}

## Beispiel

tasterabfrage();

switch(taster)

{

case 1:{ // S0

akt\_taste = 1;wtime = 50; //Definieren von Variablen

links(); //Aufruf einer Funktion

break;} //Ende des case

case 4:{ // S2

wtime = 200;akt\_taste = 4; //Definieren von Variablen

links(); //Aufruf einer Funktion

break;} //Ende des case

case 5:{ // S0 & S2

wtime = 200;akt\_taste = 5; //Definieren von Variablen

rechts(); //Aufruf einer Funktion

break;} //Ende des case

}

## Aufgabe Switch.1

Fragen Sie die Taster S1 bis S4 ab.

Beim Drücken jeder einzelnen Taste sollen an Port B und Port D andere LEDs angeschaltet werden. Es können auf Tastendruck auch unterschiedliche „Blinkeffekte“ ausgelöst werden. Beim gleichzeitigen Drücken der gegenüberliegenden Taster sollen alle LEDs an Port B und Port D an- bzw. ausgeschaltet werden.