

Оператор ветвления Switch

```
switch(answer)
{
    case "да":
        // действия для ответивших да
        break;
    case "нет":
        // действия для ответивших нет
        break;
    case "незнаю":
        // действия для незнаек
        break;
    case "мне пофигу":
        // действия для пофигистов
        break;
    default:
        // действия, когда переменная имеет значение,
        // отличающееся от всех вышеперечисленных
}
```

Оператор ветвления Switch

```
String Answer = "";  
Int16 Score = 0;
```

```
Console.WriteLine("В каком году основан СПб?");  
Answer = Console.ReadLine();
```

```
switch (Answer)  
{  
    case "1703":  
        Console.WriteLine("Верно! +1 балл");  
        Score++;  
        break;  
    case "":  
        Console.WriteLine("Совсем ничего не помнишь? Плохо, 0 баллов(");  
        break;  
    default:  
        Console.WriteLine("Ну ты и выдумщик!");  
        break;  
}
```

```
Console.WriteLine("У тебя всего " + Score + " баллов");  
Console.ReadLine();
```

Игра «Подземелье»

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;

namespace ConsoleApplication24
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            Int16 Health = 0, Armor = 0, Attack = 0;
            Int16 HealthGnom = 25, ArmorGnom = 15, AttackGnom = 35;
            Int16 Hit = 0;

            String Answer;

            Console.WriteLine("Привет, юный герой, ты перед входом в
подземелье!");
            Console.WriteLine("Распредели очки здоровья, брони и силы удара (в
сумме не более 200)");
```

```
Console.WriteLine("Введи очки здоровья:");
    Health = Convert.ToInt16(Console.ReadLine());

    Console.WriteLine("Введи очки брони:");
    Armor = Convert.ToInt16(Console.ReadLine());

    Console.WriteLine("Введи очки атаки:");
    Attack = Convert.ToInt16(Console.ReadLine());

    if (Health + Armor + Attack <= 200)
    {
        Console.WriteLine("Молодец, все верно распределил!");
    }
    else
    {
        Console.WriteLine("Непонятливый какой, все три твоих параметра теперь
будут равны 66 ");
        Health = 66;
        Armor = 66;
        Attack = 66;
    }
```

```
Console.WriteLine("Игра начинается, поехали!");
    Console.WriteLine("Ты заходишь в темное подземелье, по углам висит
паутина. Однако маленькая свечка на столе выхватывает из темноты чью-то
фигуру.");
    Console.WriteLine("Ко же это? Ты всматриваешься и понимаешь - это
гном, озлобленный гном, ты нарушил его покои и он хочеи на тебя напасть!");
    Console.WriteLine("Введи 1 для атаки гнома:");

    Answer = Console.ReadLine();
    if (Answer=="1")
    {
        HealthGnom -= Attack;
        HealthGnom += ArmorGnom;
        Hit = Attack;
        Hit -= ArmorGnom;
        Console.WriteLine("Злобный гном получил нехилые повреждения в " +
Hit + " единиц урона");
```

```
if (HealthGnom <= 0)
    {
        Console.WriteLine("Ура, победа! Гном повержен!");
        Console.WriteLine("Ты вышел победителем из этой схватки!");
    }
else
    {
        Console.WriteLine("Увы, гном выжил после удара и скрылся в
незаметном проходе в углу((");
    }
}

    Console.WriteLine("Ваше приключение завершилось на сегодня, вы
прилегли поспать на лавочку));");
    Console.ReadLine();
}
}
```

Домашнее задание



Написать
продолжение
игры в
подземелье.



Написать
программу тест на
15 вопросов.

