

Оператор выбора.

Позволяет выбрать одно из нескольких возможных продолжений программы. Параметром, по которому осуществляется выбор, служит *ключ выбора* – переменная целого или символьного типа, или выражение любого порядкового типа (кроме **REAL** и **STRING**).

Оператор	Модуль	Назначение	Пример
CASE	SYSTEM	<p>Предназначен для <i>выбора</i> одного из нескольких возможных продолжений программы. Форма записи:</p> <pre> CASE <ключ_выбора> OF <константа_выбора> : <оператор> ELSE <оператор> END;</pre> <p>ключ_выбора – ключ выбора (порядковый тип или CHAR); константа_выбора – константа того же типа, что и ключ_выбора; оператор – произвольные операторы.</p>	<pre> VAR C : CHAR; X, Y : INTEGER; BEGIN ... READLN (C) ; CASE C OF '+' : X:=X+Y; '-' : X:=X-Y; END; ... END.</pre>

Оператор выбора работает следующим образом. Вначале вычисляется значение выражения **<ключ_выбора>**, а затем в последовательности **<констант_выбора>** отыскивается такая, которая соответствует **<ключу_выбора>**, и выполняется **<оператор>**, который находится за соответствующей **<константой_выбора>**. Если в списке не будет найдена надлежащая константа, управление передаётся операторам, стоящим за словом **ELSE**. Часть **ELSE <оператор>** можно опускать. Тогда при отсутствии в списке нужной константы ничего не произойдёт, и оператор выбора завершит свою работу.

Любому из операторов списка выбора может предшествовать не одна, а несколько констант выбора, разделённых запятыми.

Пример программы.

```

Program Oper_Vybora;
  Var
    X, Y : Real;
    C : Char;
BEGIN
  Write('Введите два числа: ');
  Readln(X,Y);
  Write('Введите математическое действие: ');
  Readln(C);
  Case C Of
    '+' :Begin
      X:=X+Y;
      Writeln('Складываю...');
    End;
    '-' :X:=X-Y;
    '*' :X:=X*Y;
    '/' :X:=X/Y;
  End;
  Writeln('Результат = ',X:12:4);
END.
```

