

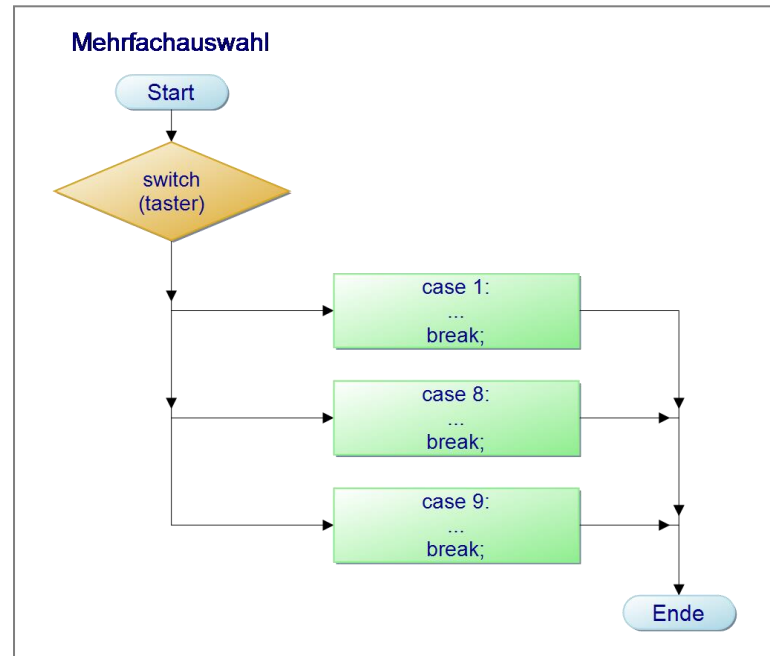
Die switch ... case-Struktur

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

```
int 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.