



Les instructions alternatives en C#

Instruction conditionnelle

```
if (condition)
{
    instruction;
    instruction;
    instruction;
...
}
```

S'il n'y a qu'une instruction, les { } ne sont pas obligatoires.
Les parenthèses autour de la condition sont obligatoires.

VAR absolu : REEL

SI absolu < 0 ALORS
 absolu ← - absolu
FSI

float absolu;

If (absolu < 0)
 absolu = - absolu;

Instruction alternative

```
if (condition)
{
    instruction;
    instruction;
    instruction;
...
}
else
{
    instruction;
    instruction;
    instruction;
...
}
```

VAR a, b, absolu : REEL

SI a > b ALORS
 absolu ← a - b
SINON
 absolu ← b - a
FSI

float a,b, absolu;

If (a > b)
 absolu = a - b;
else
 absolu = b - a;



Imbrication d'instructions alternatives	
SI condition1 ALORS SI condition2 ALORS Instruction SINON Instruction FSI FSI	if (condition1) if (condition2) instruction; else instruction; Le else se rapporte à la seconde branche du if.
SI condition1 ALORS SI condition2 ALORS Instruction FSI SINON Instruction FSI	if (condition1) { if (condition2) instruction; } else instruction; Le else se rapporte à la première branche du if.
Instruction à choix multiples	
switch (variable) { case valeur1 : instruction; instruction; ...break; case valeur2 : instruction; instruction; ...break; case valeurn : instruction; instruction; ...break; default : instruction; instruction; ... break; }	
L'instruction break; est obligatoire sinon les instructions de tous les cas suivants seront exécutées. Les parenthèses autour de la variable sont obligatoires.	
VAR nb : ENTIER SUIVANT nb FAIRE 0 : AFFICHER ("Nombre nul") 1, 3, 5, 7, 9 : AFFICHER ("Nombre impair") 2, 4, 6, 8 : AFFICHER ("Nombre pair") SINON AFFICHER ("Nombre incorrect") FSUIVANT	int nb; switch (nb) { case 0 : Console.WriteLine(Nombre nul"); break; case 1 : case 3 : case 5 : case 7 : case 9 : Console.WriteLine("Nombre impair"); break; case 2 : case 4 : case 6 : case 8 : Console.WriteLine("Nombre pair"); break; default : Console.WriteLine("Nombre incorrect "); break; }

