

আজকের সেশনের জন্য সবাইকে শুভেচ্ছা

বিষয়ঃ অবজেক্ট অরিয়েন্টেড প্রোগ্রামিং (৬৬৬৪১)
কম্পিউটার টেকনোলজি
৪র্থ সেমিস্টার
১ম/২য় শিফট

উপস্থাপনায়ঃ

মোঃ রবিউল আউয়াল
ইন্সট্রাক্টর(টেক) কম্পিউটার
কুড়িগ্রাম পলিটেকনিক ইনস্টিটিউট
কুড়িগ্রাম

পূর্ব পাঠের পুরানোলচনা

১. ডিসিশন মেকিং অপারেটর কি ?
২. বুলিয়ান এক্সপ্রেশন বলতে কি বুঝায় ?
৩. বুলিয়ান এক্সপ্রেশন কি মান রিটার্ন করে ?

আজকের পাঠ

ডিসিশন মেকিং স্টেটমেন্ট

এ ক্লাশ শেষে শিক্ষার্থীরা--

১. কোন স্টেটমেন্টটি কখন ব্যবহার করতে হবে তা নির্ণয় করতে পারবে।
২. বিভিন্ন ধরনের ডিসিশন মেকিং স্টেটমেন্ট ব্যবহার করে প্রোগ্রাম রচনা করতে পারবে।

else if স্টেটমেন্ট :

যখন কোন প্রোগ্রামে এক-এর অধিক কন্ডিশন ব্যবহারের প্রয়োজন হয়, সেক্ষেত্রে else if স্টেটমেন্ট ব্যবহার করা হয়। এখানে প্রয়োজন অনুযায়ী কন্ডিশন সেট করা যায়, কিন্তু কন্ডিশন সমূহের মধ্যে একটি কন্ডিশন সত্য হয়, তাহলে পরের কন্ডিশনগুলো আর নির্বাহ করবে না। যদি কোন কন্ডিশন সত্য না হয় তাহলে ডিফল্ট কোডগুলো নির্বাহ হয়।

else if স্টেটমেন্ট এর সাধারণ ফরম্যাটঃ

```
if(Boolean_expression1)
{
Statement1
}
else if(Boolean_expression2)
{
Statement2
}
-----
else
{
Statement n
}
```

if স্টেটমেন্ট এর ফ্লোচার্টঃ

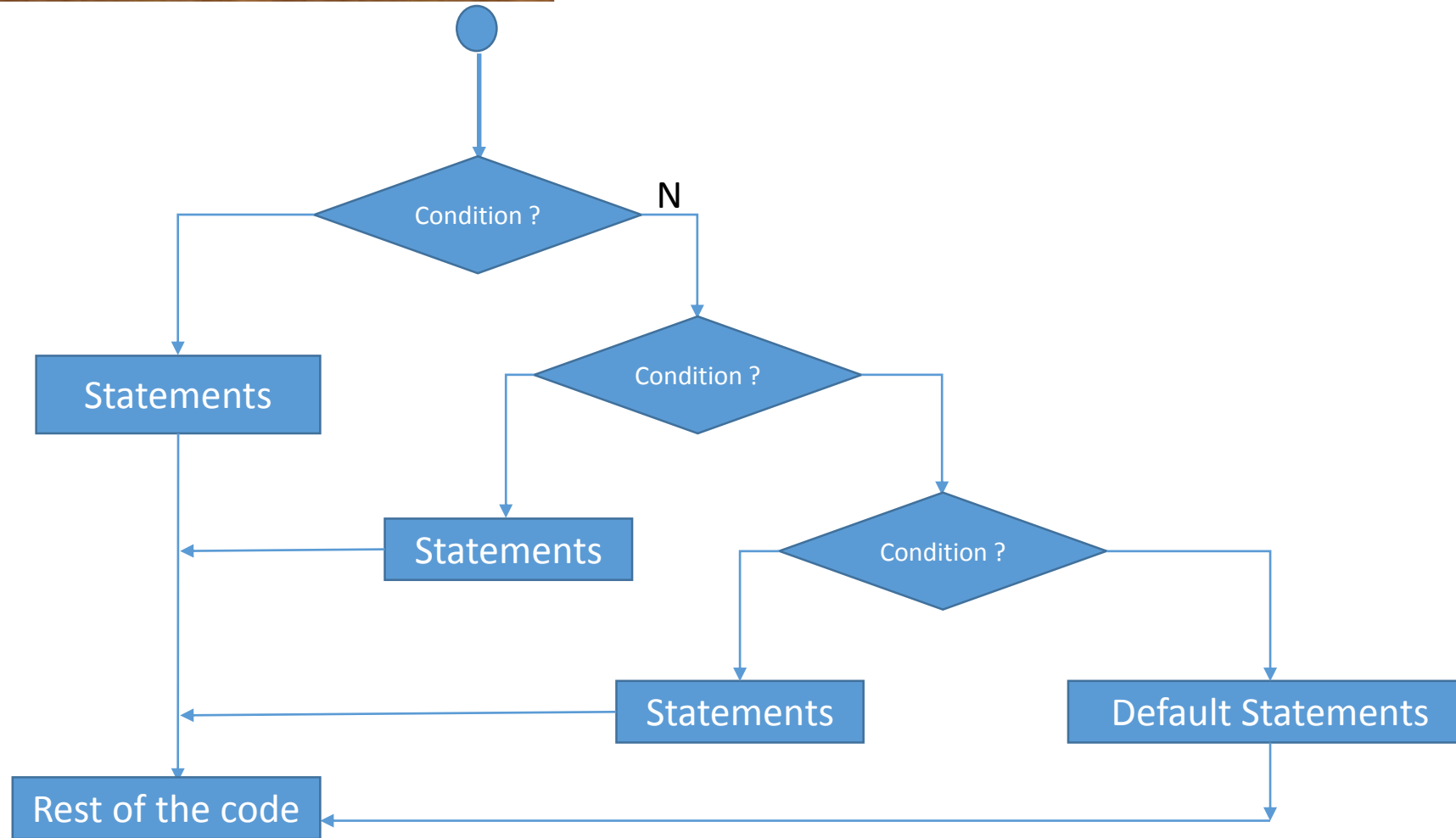


Fig: Flowchart of else if Statement

else if স্টেটমেন্ট ব্যবহার পূর্বক একটি প্রোগ্রামঃ

```
using System;
namespace elseif_statement_program
{
class elseif_Statement
    {
        public static void Main(string []args)
            {
                int a=100;
                if(a==10)
                {
                    Console.WriteLine(" Value is 10");
                }
                if(a==20)
                {
                    Console.WriteLine(" Value is 10");
                }
            }
        }
    }
```

```
        if(a==30)
        {
            Console.WriteLine(" Value is 30");
        }
        else
        {
            Console.WriteLine(" Value is 100");
        }
        Console.WriteLine("Program Ended");
    }
}
```

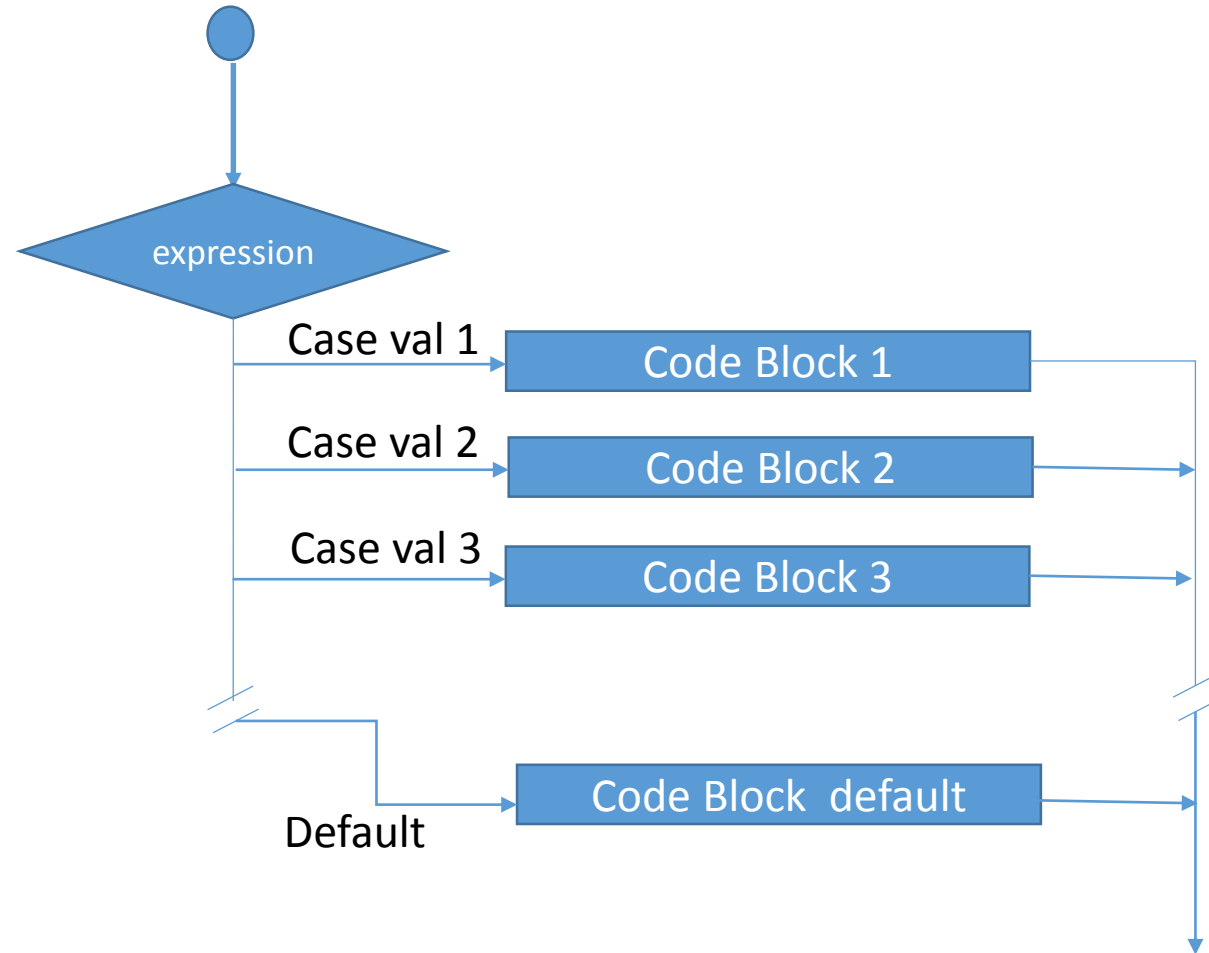
switch স্টেটমেন্টঃ

যখন কোনো প্রোগ্রামে এক-বা-একাধিক if-else এক্সপ্রেশন ব্যবহার করার দরকার হয় তখন এর বিকল্প হিসাবে switch statement ব্যবহার করা হয়। এখানে একটি নির্দিষ্ট ভ্যালুকে এক বা একাধিক ভ্যালুর সাথে তুলনা করা হয়। যদি কোন ভ্যালুর সাথে মিলে যায়, তাহলে সেই স্টেটমেন্টের কোডগুলো নির্বাহ হয়। কোন ভ্যালুর সাথে যদি না মিলে তাহলে ডিফল্ট কোডগুলো নির্বাহ হয়।

switch স্টেটমেন্ট এর সাধারণ ফরম্যাটঃ

```
switch(Expression)
{
case val1:
    Statement1;
    break;
case val2:
    statement2;
    break;
default:
    statement n
    break;
}
```


if-else স্টেটমেন্ট এর ফ্লোচার্টঃ



switch স্টেটমেন্ট ব্যবহার পূর্বক একটি প্রোগ্রামঃ

```
using System;
namespace switch_statement_program
{
class switch_Statement
    {
        public static void Main(string []args)
            {
                char a='B';
                switch(a)
                {
                    case 'A':
                        Console.WriteLine("Excellent"); break;
                    case 'B':
                        Console.WriteLine("Well Done"); break;
                    case 'C':
                        Console.WriteLine("You Passed"); break;
                    default:
                        Console.WriteLine("Try Again"); break;
                }
            }
    }
}
```

আজকে কি কি শিখলাম---

১. এক্সপ্রেশন এর ভ্যালু কি?
২. switch স্টেটমেন্ট কখন ব্যবহার করা হয়?

বাড়ীর কাজ---

switch স্টেটমেন্ট ব্যবহার করে একটি প্রোগ্রাম তৈরি করে আনতে হবে।

পরবর্তী সেশনে যে বিষয় সমূহ আলোচনা করা হবে-

1. Looping স্টেটমেন্ট ইন সি শার্প।

সঙ্গে থাকার জন্য সকলকেই ধন্যবাদ