

O Unreal Script - [UE1] [UC] 5 Instrukcja warunkowa i instrukcja wyboru by [Raven](#) dnia: 02 Grudzien 2007, 19:47

Instrukcja warunkowa

Służy do wykonywania różnych bloków kodu w zależności od wartości podanego parametru. Instrukcja warunkowa ma postać:

Unreal Script:

```
if(warunek1)
{
    instrukcje1
}else if(warunek2)
{
    instrukcje2
}
else
{
    instrukcje3
}
```

lub:

Unreal Script:

```
if(warunek)
{
    blok instrukcji
}
```

W działaniu może ona przybrać postać:

Unreal Script:

```
if(P.Enemy == S) P.PlayRunning();
```

Instrukcja wyboru (switch)

Instrukcja warunkowa jest przydatna, niestety nieużyteczna w pewnych wypadkach. Właśnie dlatego powstała instrukcja wyboru switch o postaci:

Unreal Script:

```
switch(wyrażenie)
```

```
{  
    case wartosc:  
        blok instrukcji  
    break;  
    case wartosc2:  
        blok instrukcji 2  
    break;  
    default:  
        blok podstawowy  
    break;  
}
```

Instrukcje z bloku default zostaną wykonane w przypadku gdy wartość wyrażenia będzie inna od tych podanych w case.

Unreal Script:

switch(JakisString)

```
{
    case "jeden":
        BroadCastMessage("jeden");
    break;
    case "dwa":
        BroadCastMessage("dwa");
    break;
    default:
        BroadCastMessage("zero");
    break;
}
```