

```
// switch (i) {  
    MOV AX, [i]
```

```
// case 0: }  
    CMP AX, 0  
    JNE case 1
```



code à exécuter si
i vaut 0

```
// }  
    JMP break; end switch
```

```
// case 1: }  
case 1:    CMP AX, 1  
          JNE case 2
```



idem si
i vaut 1

```
// }  
    JMP break; end switch
```

```
// case 2: }  
case 2:    CMP AX, 2  
          JNE case def
```



idem si
i vaut 2

```
break;
```

optionnel

```
default: }  
case def: }
```



idem si i a
une autre valeur

```
// }  
end switch:
```