

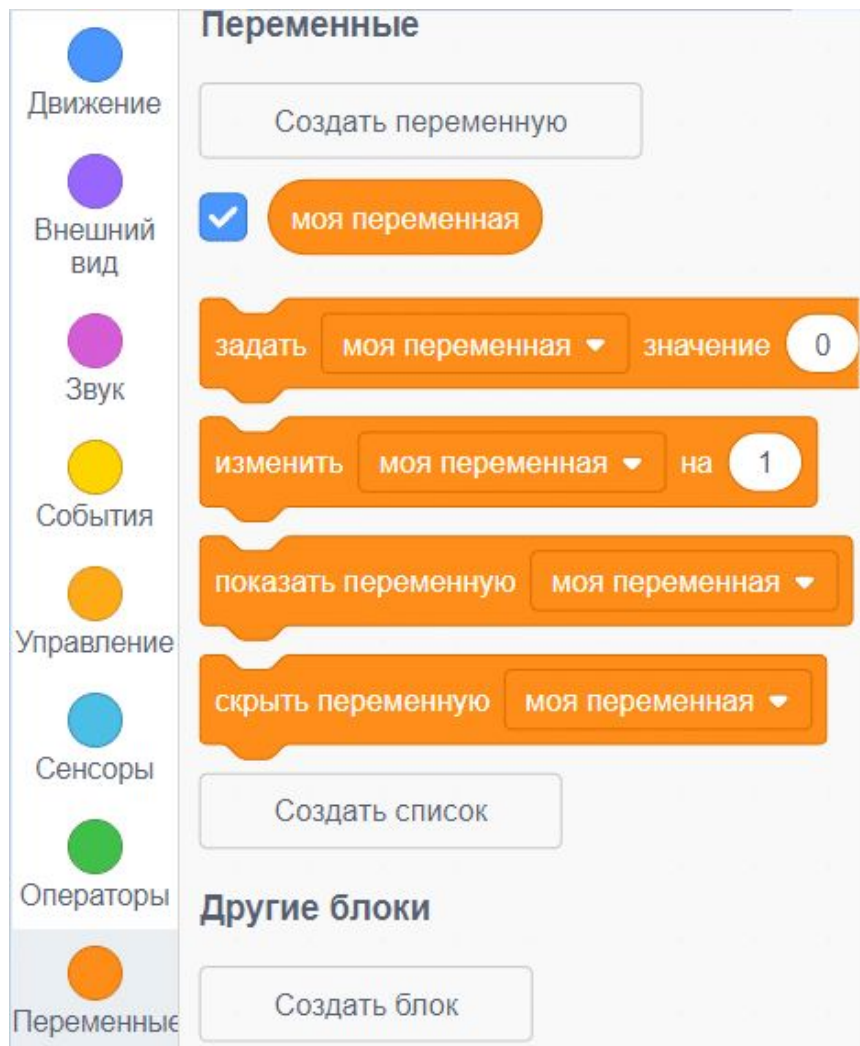
«Повторяем переменную»

ИНТЕЛ
ЛЕКТУМ



Создание переменной в Scratch

В левом боковом меню выбираем оранжевый пункт *Переменные*.

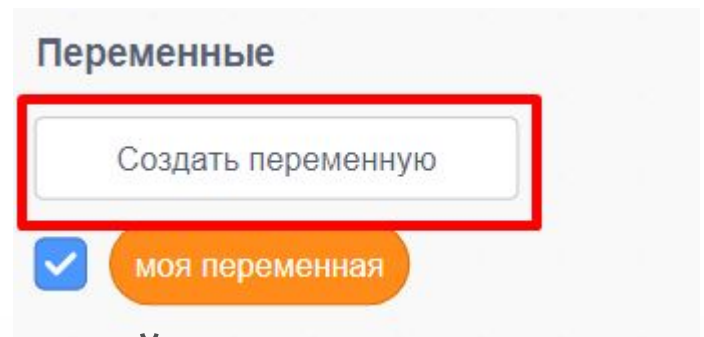


The image shows the 'Variables' menu in Scratch. On the left is a sidebar with colored circles representing different categories: Движение (blue), Внешний вид (purple), Звук (pink), События (yellow), Управление (orange), Сенсоры (light blue), Операторы (green), and Переменные (orange). The 'Переменные' category is selected. The main panel is titled 'Переменные' and contains several options: 'Создать переменную' (Create variable), a checked checkbox for 'моя переменная' (my variable), 'здать моя переменная значение 0' (set my variable to 0), 'изменить моя переменная на 1' (change my variable to 1), 'показать переменную моя переменная' (show variable my variable), and 'скрыть переменную моя переменная' (hide variable my variable). Below these are 'Создать список' (Create list) and 'Создать блок' (Create block) buttons. The 'Другие блоки' (Other blocks) section is also visible at the bottom.

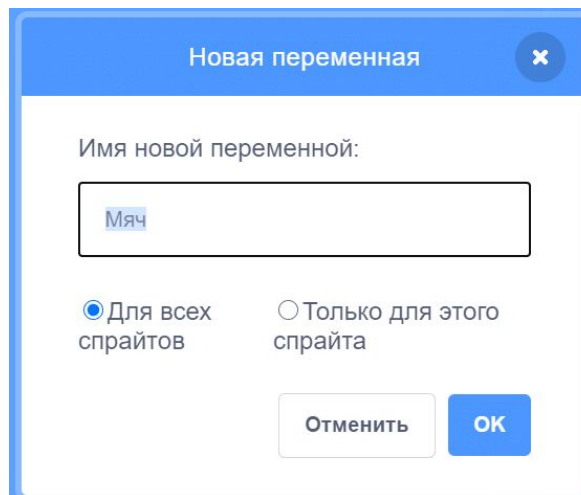


Создание переменной в Scratch

В начале меню нажимаем на пункт *Создать переменную*.



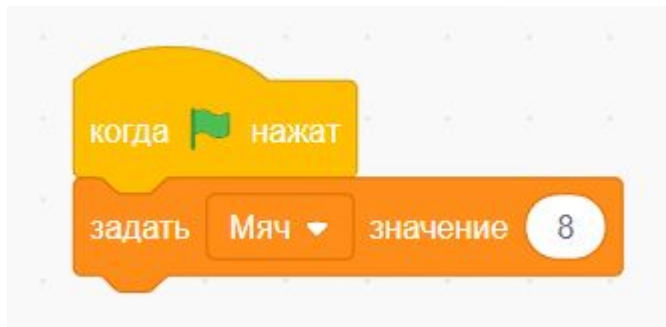
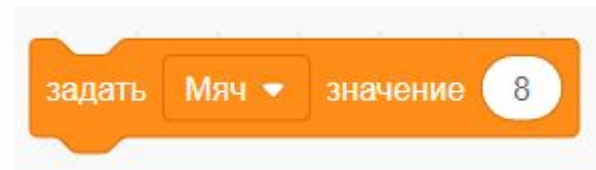
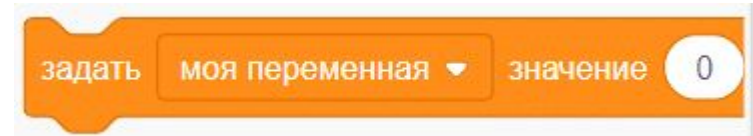
В диалоговом окне вводим название переменной (желательно, чтобы название было описательным, то есть было понятно, что переменная означает). Также нужно выбрать область действия переменной: или для одного спрайта, или для всех.



Изменение переменной в Scratch

1. Выбор значения переменной

- Выбираем в меню переменных пункт Задать значение.
- В выпадающем списке нам нужно выбрать необходимую переменную и установить её значение.
- Добавляем блок переменной в проект.



Изменение переменной в Scratch

2. Изменение значения переменной

- В меню переменных выбираем пункт *Изменить*.
- В выпадающем списке находим нужную переменную и устанавливаем необходимое изменение.
- Добавляем блок переменной в проект.

