

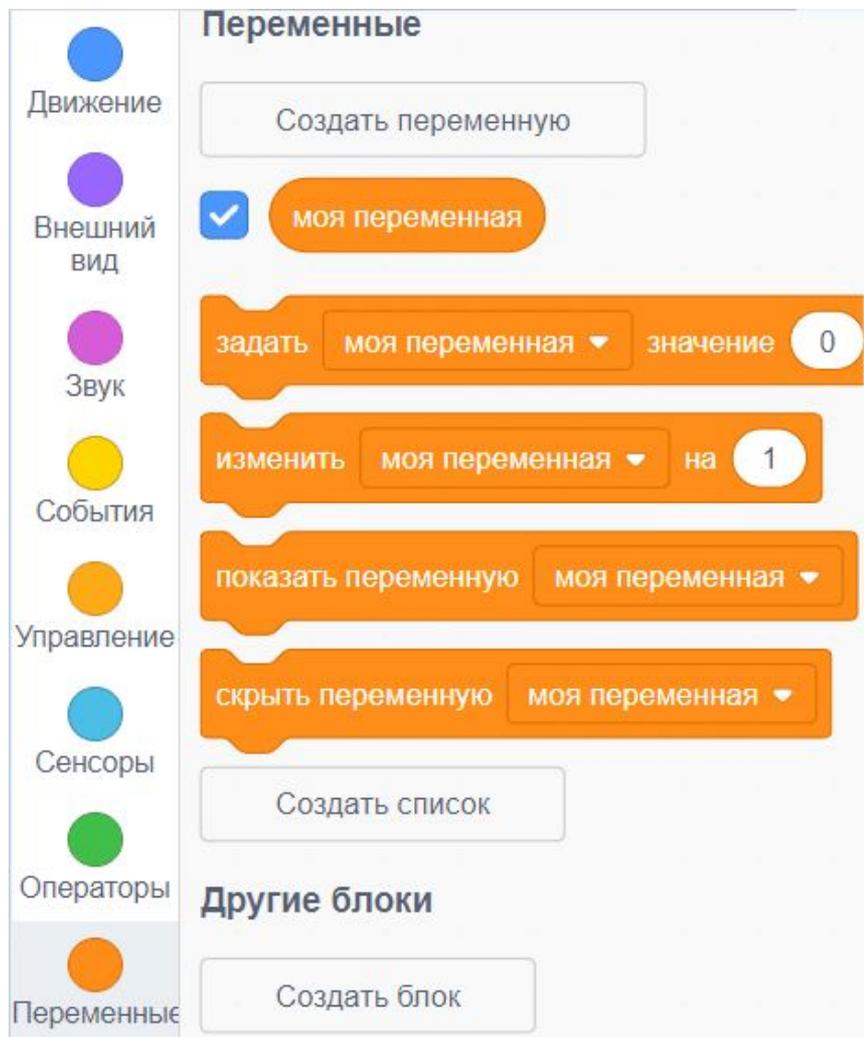
«Повторяем переменную»

ИНТЕЛ
ЛЕКТУМ



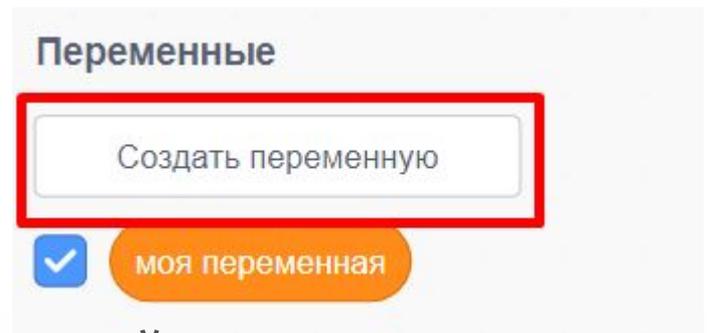
Создание переменной в Scratch

В левом боковом меню выбираем оранжевый пункт *Переменные*.

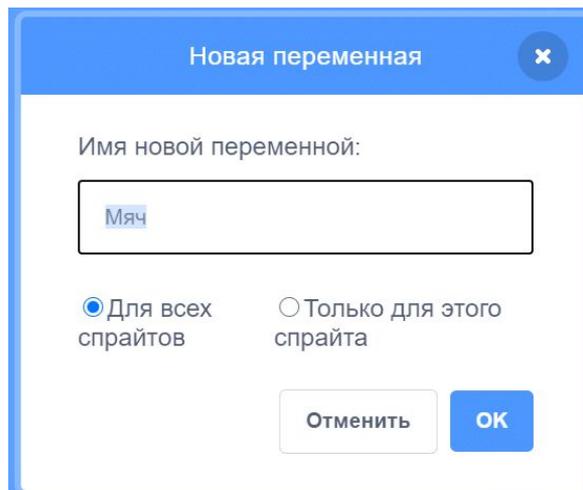


Создание переменной в Scratch

В начале меню нажимаем на пункт *Создать переменную*.



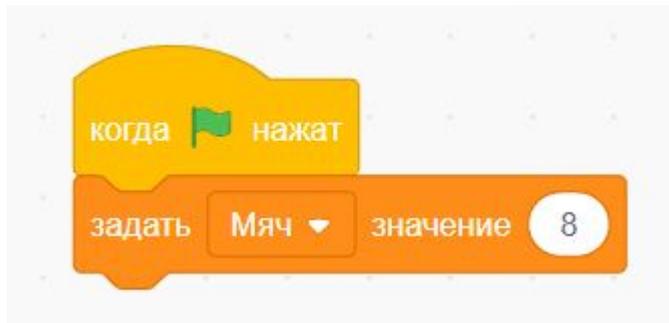
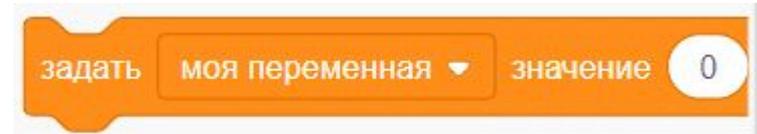
В диалоговом окне вводим название переменной (желательно, чтобы название было описательным, то есть было понятно, что переменная означает). Также нужно выбрать область действия переменной: или для одного спрайта, или для всех.



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.

