

Variablen erzeugen



Variablen können verwendet werden, um in einem Programm **Werte zu speichern und abzurufen**. Sie können Zahlen, Text, Listen oder sogar Blöcke speichern.

Winkel

50

1 5
2 10

Länge: 2 ▼

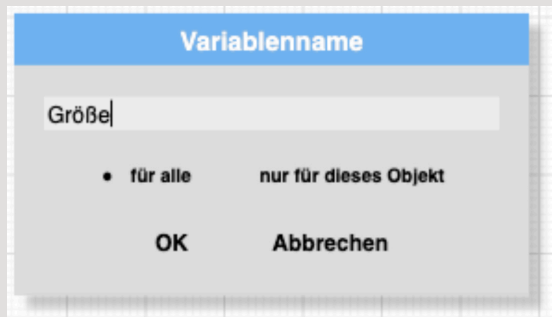
Position



Du kannst eine Variable erstellen, indem du auf den **Neue Variable** Knopf in der Variablen Kategorie klickst.

Du kannst der Variable einen Namen geben und dann OK drücken, um sie zu erstellen.

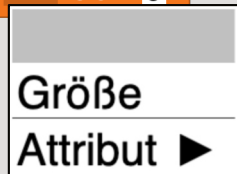
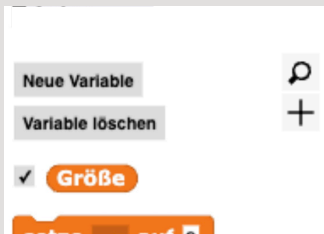
Versuche, einen Namen zu wählen, der gut beschreibt, was die Variable speichern soll.



Deine neue Variable erscheint am **oberen Ende der Variablen Kategorie**.

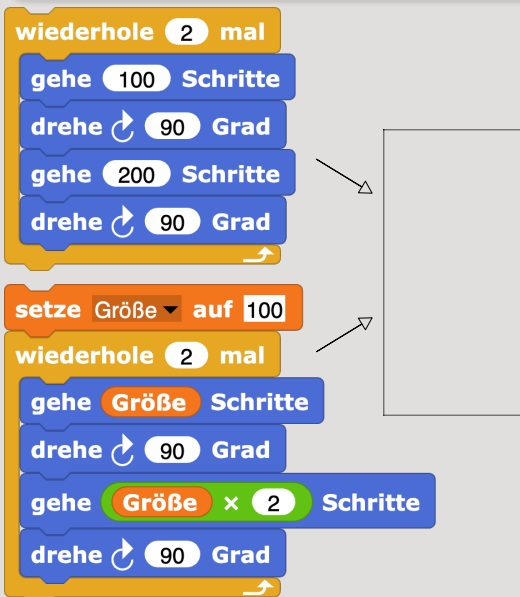
Wenn das Häkchen gesetzt ist, wird ihr Wert auf der Bühne angezeigt.

Variablen benutzen



Du kannst die Variablen in einem Programm verwenden, indem du ihre **orangenen Reporter** aus der Palette in ein Skript ziehst.

Du kannst die Werte einer Variablen **setzen** oder **ändern** mit den gleichnamigen Blöcken aus der Variablen-Kategorie. Die gewünschte Variable kannst du im **Dropdown-Menü** der Blöcke auswählen.



Es ist häufig hilfreich eine Form mit einer Variablen zu beschreiben. Das nennt man **Parametrisierung**.

In diesem Fall erzeugen beide Skripte dasselbe Rechteck.

Wenn du die Größe oder Proportion der Form ändern möchtest, ist das in der unteren Version deutlich leichter, weil alles relativ zur **Variable Größe** programmiert ist.