

Блоки переменных не видны до тех пор, пока вы не создадите переменную с помощью кнопки *Создать переменную*.

Создать переменную

Далее введите название переменной.

После того как переменная создана, можно установить её значение, изменить её значение и передать это значение другим исполнителям.



Если в чек-боксе переменной поставить метку, то её значение будет показано на экране.



	Установить значение переменной «а». Значение может быть, как числовым, так и текстовым. С помощью выпадающего списка можно выбрать любую созданную переменную.
	Изменить значение переменной «а» на единицу. Изменить можно только числовую переменную (использовать положительные и отрицательные числа). При попытке изменить текстовую переменную будет ошибка.
	Отображение выбранной переменной на экране.
	Скрыть переменную на экране.

Если переменная не нужна, её можно удалить. Для этого воспользуйтесь контекстным меню переменной.

Чтобы отобразить блоки списков щелкните *Создать список* и введите имя для списка (например, b).

Создать список

	Список. Если в чек-боксе списка поставить метку, то объект отобразится на экране:
	Добавить ещё один элемент списка к списку b. Элемент списка может быть числовым или текстовым.
	Удалить элемент под номером 1 из списка b.
	Вставить значение в элемент списка b под номером 1, при этом все последующие элементы сдвинутся. Вставляемое значение может быть либо числовым, либо текстовым.
	Заменить значение в элементе списка b под номером 1, при этом все последующие элементы останутся на своих местах. Вставляемое значение может быть либо числовым, либо текстовым.
	Блок возвращает из памяти работающей программы текущее значение элемента списка b под номером 1.
	Блок возвращает из памяти работающей программы длину списка b, то есть количество элементов списка b.
	Логическое значение. Принимает значение «истина», если список b содержит элемент со значением «слово».
	Список будет показан на экране.
	Список скроется из вида.