

# Блок «Данные»

У большинства пользователей в процессе создания проекта в среде Scratch возникает потребность в наличии в скрипте специального компонента, который мог бы принимать определенное значение и передавать его другой/другим командам, при этом сохраняя или изменяя это значение. Такой необходимый компонент в Scratch называется «переменная».

Переменная – это некое значение, которое задается пользователем или программой и изменяется при определенных условиях, по ходу действия программы. Переменная может задаваться в числовом, буквенном или буквенно-числовом формате. Переменная необходима для передачи определенного значения от одной команды к другой.

Пример использования переменной в программе: переменной присваивается значение – число нажатий на клавишу *Пробел*. Каждый раз, нажимая на *Пробел*, значение переменной будет увеличиваться на 1, и на мониторе переменной (см. рис. 2) будет показано, сколько раз нажата клавиша *Пробел*.

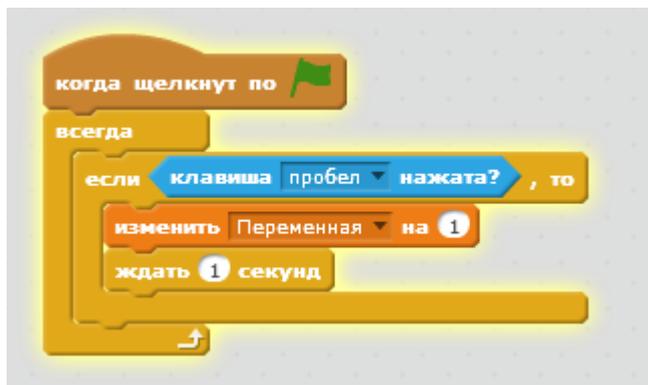


Рисунок 1



Рисунок 2

Для того, чтобы воспользоваться переменной, перейдите в группу *Данные*.

Группа *Данные* изначально состоит из двух команд: *Создать переменную* и *Создать список*.

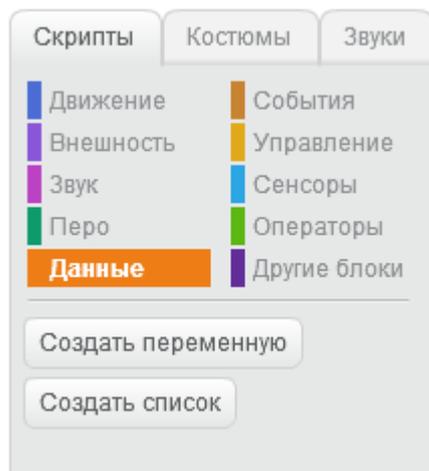


Рисунок 3

Выше было сказано, что переменная – это некое значение, которое задается пользователем или программой. Из этого следует, что изначально переменную необходимо задать. Однако перед тем как задать значение переменной, необходимо создать переменную. Щелкните *Создать переменную*.

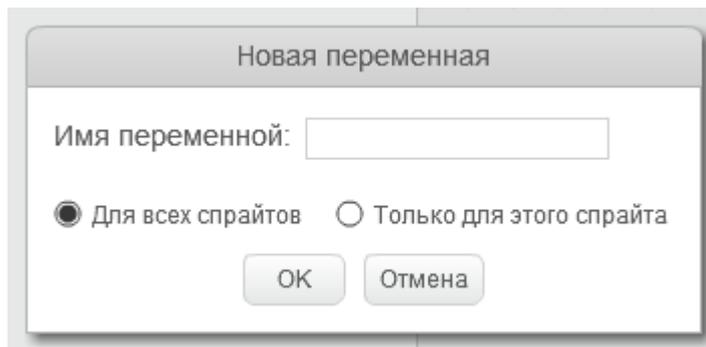


Рисунок 4

В диалоге задайте имя переменной и укажите, будет ли данная переменная использоваться только для какого-то определенного спрайта или для всех спрайтов. Щелкните **OK**. После этого в блоке *Данные* появится переменная с дополнительными командами, которые необходимы для работы с ней.

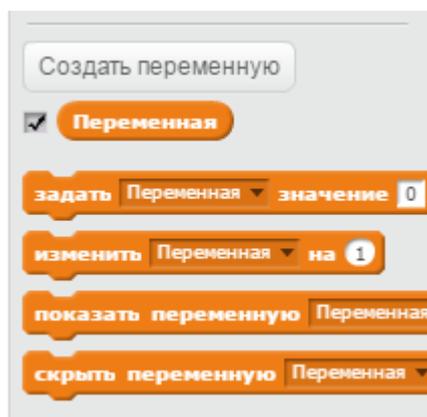


Рисунок 5

В самом верху списка команд расположена созданная ранее переменная **Переменная**. Ее значение в коде задается командой *Задать... значение*, а изменяется значение переменной с помощью команды *Изменить на...* Так же в списке присутствуют команды *Показать переменную...* и *Скрыть переменную...* Название блоков указывает на то, что команды предназначены для отображения и скрытия переменных.