

Змінні у Scratch

Створити змінну

?

Ім'я змінної?

ім'я

☒ Для всіх об'єктів ☐ Тільки для цього об'єкта

Гаразд

Скасувати

Створити змінну

Вилучити змінну



ім'я

надати ім'я значення 0

змінити ім'я на 1

показати змінну ім'я

сховати змінну ім'я

Проект діалог

запитати Як тебе звати? та чекати

надати ім'я значення відповідь

говорити з'єднати Привіт ім'я впродовж 2 сек

запитати Скільки тобі років? та чекати

говорити з'єднати ім'я з'єднати має з'єднати відповідь років. впродовж 2 сек

Обчислення периметру та площі прямокутника

The image shows a Scratch project interface with a variable panel on the left and a script area on the right.

Variable Panel (Left):

- Buttons: "Створити змінну" (Create variable) and "Вилучити змінну" (Delete variable).
- Variables: ☒ p, ☒ s, ☒ a, ☒ b.
- Scripts:
 - надати p значення 0 (set p to 0)
 - змінити p на 1 (change p by 1)
 - показати змінну p (show variable p)
 - сховати змінну p (hide variable p)

Script Area (Right):

- запитати Введіть сторону прямокутника a: та чекати (ask "Enter the side of the rectangle a:" and wait)
- надати a значення відповідь (set a to the answer)
- запитати Введіть сторону прямокутника b: та чекати (ask "Enter the side of the rectangle b:" and wait)
- надати b значення відповідь (set b to the answer)
- надати p значення $2 * a + b$ (set p to $2 * a + b$)
- надати s значення $a * b$ (set s to $a * b$)

Проект додавання двох чисел

