

Zmienne w Scratch

- tworzymy i wykorzystujemy zmienne w programach -

W przykładzie poniżej tworzymy **zmienną** o nazwie „bok” która będzie pamiętać, jaka ma być **długość boku** w kwadracie podczas rysowania [rys. 1 i 2]. Dzięki temu w każdym kolejnym kwadracie bok może być **większy** (lub **mniejszy** – w naszym przykładzie zaczynamy od długości boku 100 i zmniejszamy bok po każdym narysowaniu kwadratu o 3 - aby było to **zmniejszanie** przed 3 wpisujemy znak „minus”).

Na rysunku [3] przedstawiona jest realizacja programu, który tworzy na ekranie rysunek ślimaka utworzonego z kolejno zmniejszających się kwadratów. Każdy jest o mniejszy od poprzedniego, rysunek składa się z 36 kwadratów obróconych każdy o 10 stopni w stosunku do poprzedniego.

