

Variablar i Scratch og MakeCode

Ein variabel er som ei lita skuffe som kan innehalde ein verdi. For å kunne utføre reknestykke, treng vi skuffer til å ha tala våre i. Kvar gong du puttar eit nytt tal i skuffa, forsvinn det gamle, for skuffene er små og har berre plass til det nyaste talet.

Det finst fire typar variablar:

Heiltal – Tal utan desimalar

Desimaltal – Tal med desimalar

Tekst/strenger – Ord eller bokstavar

Boolske verdier – Sant eller usant

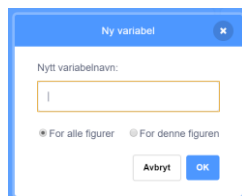


Variablar er nyttige når ein skal kunne lage eit program som kan rekne ut reknestykke med ulike tal, utan å endre heile programmet. I tillegg kan variablar bli brukte for å halde styr på talet på rundar i ei lykkje med ein tellevariabel. Sjå Pythonheftet for meir om variablar.

Variablar i Scratch

For å kunne lage variablar i Scratch, må du finne menyen for variablar – han er mørk oransje. Så må du trykke på den øvste knappen der det står Lag en variabel. På figuren her markert med raudt.

Da dukker dette vindauget opp, og du lagar eit namn på variabelen din.



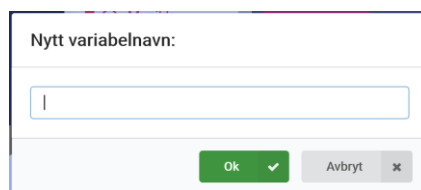
Dette gjentek du til du har mange nok variablar.



Variablar i MakeCode

For å kunne lage variablar i MakeCode, må du finne menyen for variablar – han er raud. Så må du trykke på den øvste knappen der det står Lag en variabel. På figuren markert med raudt.

Da dukkar dette vindauget opp, og du lagar eit namn på variabelen din.



Dette gjentek du til du har mange nok variablar.

