

# Переменная и ее использование

**Переменная** — это область памяти компьютера, которая имеет название и хранит внутри себя какие-либо данные.

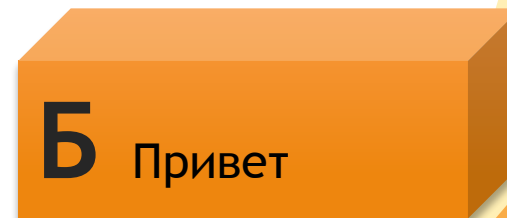
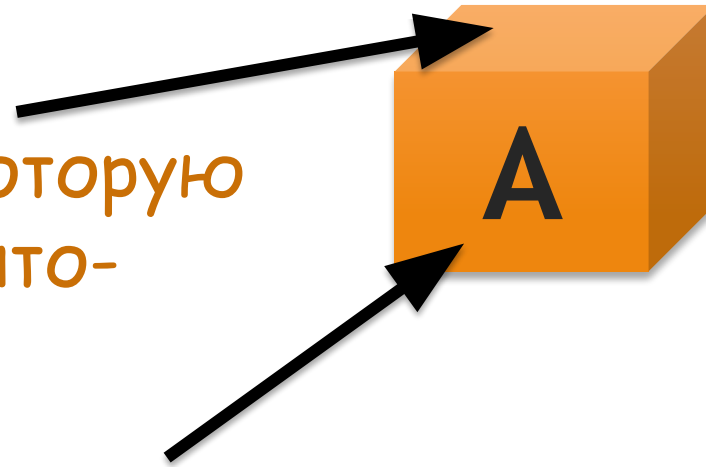
Переменная бывает простая (хранит одно значение) и более сложная — список (хранит больше одного значения).



Наглядно переменную можно представить как коробочку, в которую можно положить на хранение что-либо.

**Имя переменной** - это надпись на коробочке.

**Значение** - это то, что хранится в ней в данный момент.



Прежде всего переменную необходимо создать.  
Нажмите на одну из кнопок:

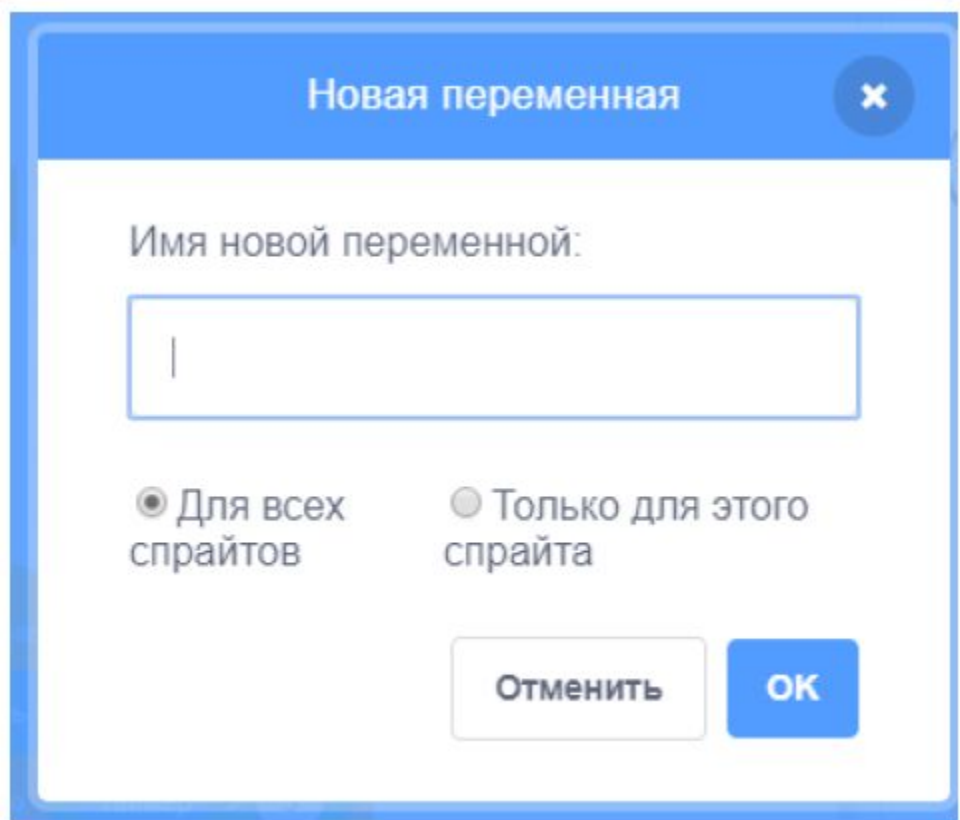
Создать переменную

Создать список

Появится следующее окно:

В этом окне нужно ввести имя переменной, а также установить видимость переменной (смогут ли другие спрайты использовать эту переменную или нет).

После создания переменной, можно использовать различные команды для работы с ней.



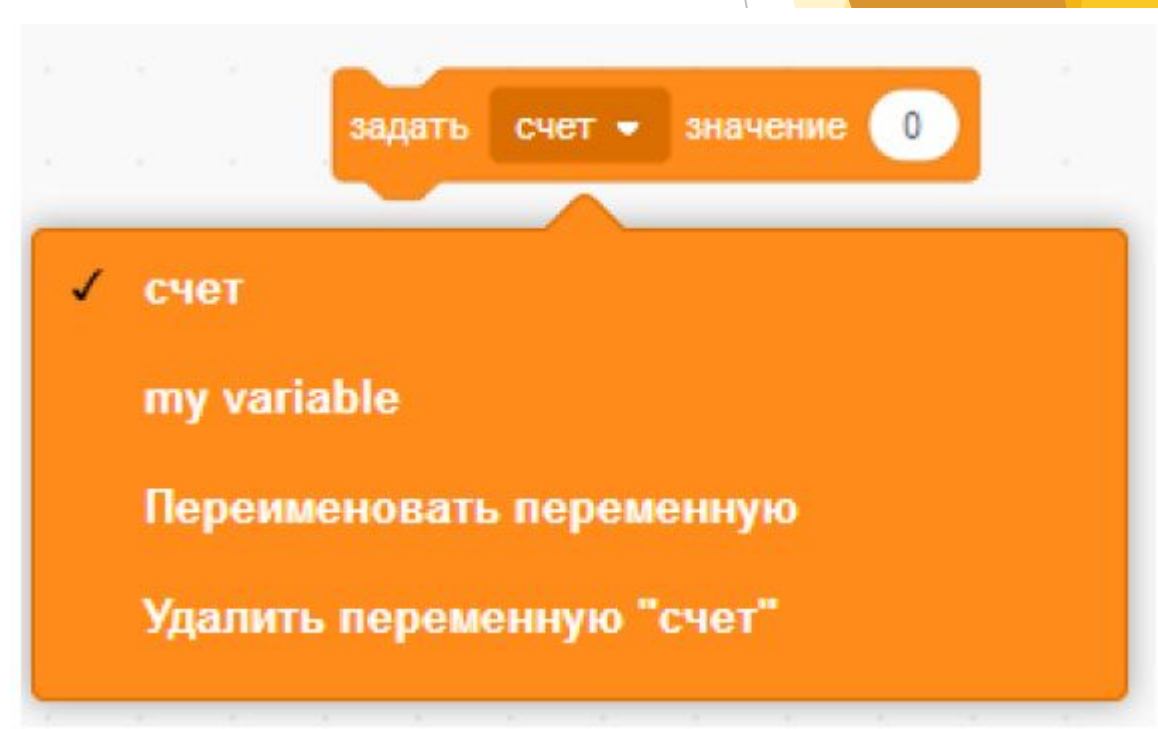
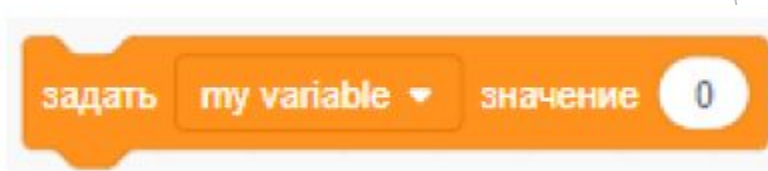
The image shows a dialog box titled "Новая переменная" (New Variable) with a close button (X) in the top right corner. Inside the dialog, there is a label "Имя новой переменной:" (Name of the new variable:) followed by an empty text input field. Below the input field, there are two radio button options: "Для всех спрайтов" (For all sprites) which is selected, and "Только для этого спрайта" (Only for this sprite). At the bottom of the dialog, there are two buttons: "Отменить" (Cancel) and "ОК" (OK).

## ЗАДАТЬ ЗНАЧЕНИЕ

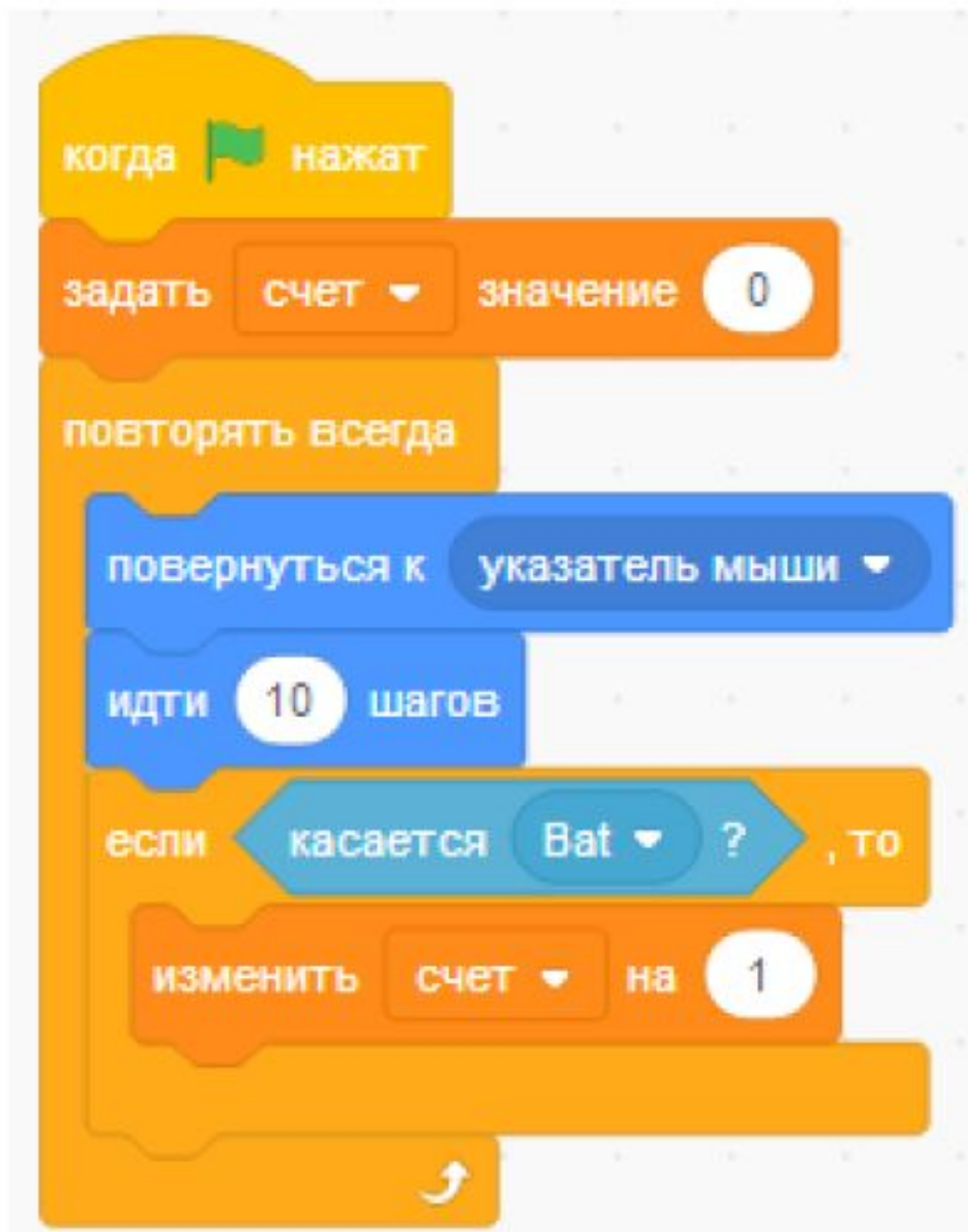
- Присваивает переменной указанное значение.

- Нажмите на треугольничек, чтобы выбрать какой именно переменной присвоить значение.

- В появившемся окне также можно переименовать или удалить переменную:

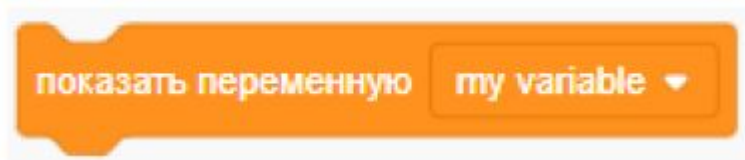


# Пример:

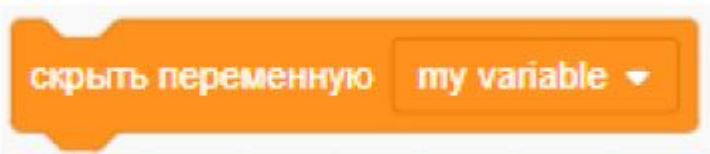


# ПОКАЗАТЬ/СКРЫТЬ ПЕРЕМЕННУЮ

Показывает значение переменной на сцене.



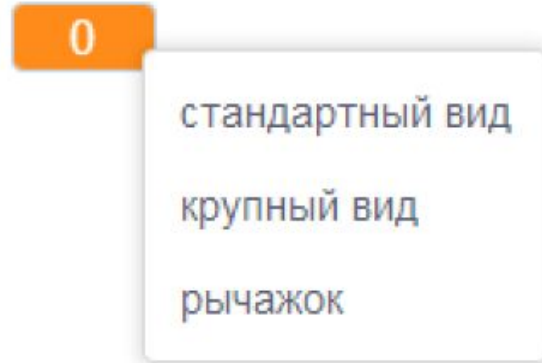
Перестать показывать значение переменной на



По умолчанию  называется имя переменной и ее значение:



Однако можно изменить стиль показывания, нажав правую клавишу мышки на мониторе переменной. Всего есть три стиля:



Стандартный вид: показывается имя и значение.

Крупный вид: показывается значение крупным шрифтом.

Рычажок: переменная показывается в виде передвижного рычажка, которым можно менять ее значение. Вот так:





По умолчанию переменная показывается в левом верхнем углу сцены, однако ее можно перетащить в другое место с помощью мыши (нажмите левую клавишу мыши и, не отпуская ее, потяните монитор переменной на другое место).

