

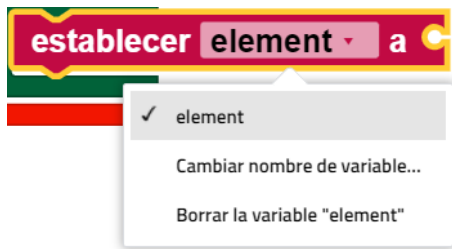
Variables

Utilizamos el término variable tal como se usa en matemáticas y en otros lenguajes de programación: un valor con nombre que se puede cambiar (variar). Las variables se pueden crear de diferentes formas.

- Algunos bloques como **contar con** y **para cada** usan una variable y definen sus valores. Un término tradicional en informática para hacer referencia a dichas variables es variables de bucle.
- Las funciones definidas por el usuario (también conocidas como «procedimientos») pueden definir entradas, creando variables que solo pueden usarse dentro de esa función. Estas variables se denominan tradicionalmente «parámetros» o «argumentos».
- Los usuarios pueden cambiar las variables en cualquier momento utilizando el bloque **configurar**. Estas se conocen tradicionalmente como «variables globales». Se pueden utilizar en cualquier lugar del código de ROBO Pro Coding.

Menú desplegable

Si hace clic en el símbolo desplegable (triángulo pequeño) de una variable, aparecerá el siguiente menú:



El menú ofrece las siguientes opciones.

- la visualización de los nombres de todas las variables existentes definidas en el programa.
- «Cambiar nombre de variable...», es decir, modificar el nombre de esta variable dondequiera que aparezca en el programa (al seleccionar esta opción, se abre una consulta sobre el nuevo nombre)
- «Eliminar variable...», es decir, la eliminación de todos los bloques que hacen referencia a esta variable, dondequiera que aparezca en el programa.

Bloques

Determinar

El bloque **configurar** asigna un valor a una variable y crea la variable si no existe aún. Por ejemplo, el valor de la variable **edad** se establece en 12:



Acceso

El bloque **acceder** proporciona el valor almacenado en una variable sin cambiarlo:



Es posible, pero no una buena idea, escribir un programa en el que aparezca un bloque **acceder** sin que exista el correspondiente bloque de configuración previa.

Modificar

El bloque **modificar** añade una cifra a una variable.

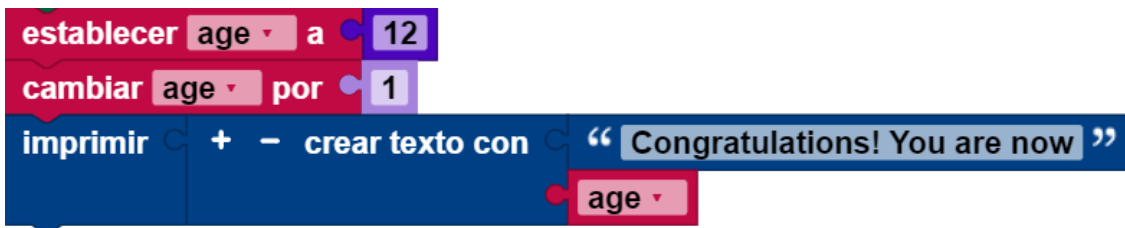


El bloque **modificar** es una abreviatura del siguiente constructo:



Ejemplo

Tenga en cuenta el siguiente código de muestra:



El primer conjunto de bloques crea una variable llamada **edad** y **establece** su valor inicial en el número 12. El segundo conjunto de bloques **obtiene** el valor 12, le suma 1 y almacena la suma (13) en la variable. El mensaje se emite en la última línea: «¡Enhorabuena! Ahora tiene 13».

Revision #4

Created 17 November 2021 20:27:12 by Admin

Updated 21 February 2022 13:09:52 by Admin