

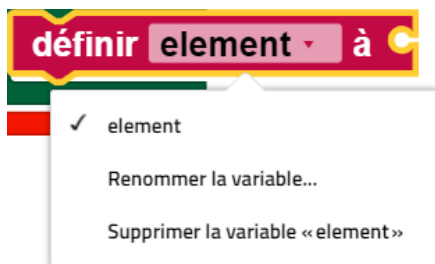
Variables

Nous utilisons le terme variable tel qu'il est utilisé en mathématiques et dans d'autres langages de programmation : une valeur nommée qui peut être modifiée (variée). Les variables peuvent être produites de différentes manières.

- Certains blocs comme **Compter avec** et **Pour chacun** utilisent une variable et définissent leurs valeurs. Un terme informatique traditionnel pour ces variables est une variable de boucle.
- Des fonctions définies par l'utilisateur (également appelées « procédures ») peuvent définir des entrées, générant ainsi des variables qui ne peuvent être utilisées que dans cette fonction. Ces variables sont traditionnellement appelées « paramètres » ou « arguments ».
- Les utilisateurs peuvent à tout moment modifier des variables avec le bloc **Définir**. Celles-ci sont traditionnellement appelées « variables globales ». Ils sont utilisables partout dans le code de ROBO Pro Coding.

Menu déroulant

Lorsque vous cliquez sur l'icône de menu déroulant (petit triangle) d'une variable, le menu suivant s'affiche :



Le menu propose les options suivantes.

- L'affichage des noms de toutes les variables existantes définies dans le programme.
- « Renommer la variable... », c'est-à-dire changer le nom de cette variable à chaque fois qu'elle apparaît dans le programme (la sélection de cette option ouvre une requête pour le nouveau nom)
- « Supprimer la variable ... », c'est-à-dire supprimer tous les blocs qui font référence à cette variable à l'endroit où elle apparaît dans le programme.

Blocs

Définir

Le bloc **Définir** assigne une valeur à une variable et définit la variable si elle n'existe pas encore. Par exemple, la valeur de la variable **âge** est fixée à 12 :



Afficher

Le bloc **Afficher à partir de** renvoie la valeur stockée dans une variable sans la modifier :



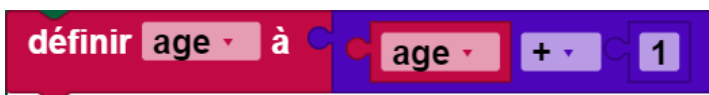
Il est possible, mais ce n'est pas une bonne idée, d'écrire un programme dans lequel un bloc **Afficher à partir de** se produit sans un bloc Définir précédent correspondant.

Modifier

Le bloc **Modifier** ajoute un nombre à une variable.



Le bloc **Modifier** est une abréviation pour la structure suivante :



Exemple

Regardez l'exemple de code suivant :



La première série de blocs génère une variable appelée **Âge** et **défini** sa valeur initiale au nombre 12. La seconde série de blocs **appelle** la valeur 12 **à partir de**, y ajoute 1 et enregistre la somme (13) dans la variable. Sur la dernière ligne, le message suivant est édité : « Félicitations ! Vous avez 13 ans à présent ».

Revision #4

Created 17 November 2021 20:45:17 by Admin

Updated 21 February 2022 13:10:41 by Admin