

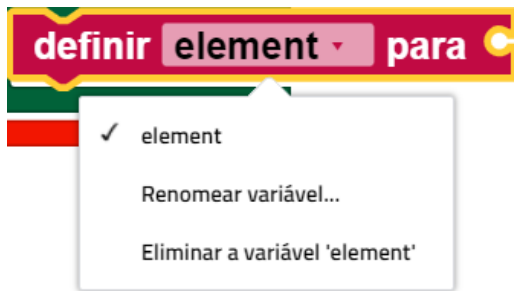
Variáveis

Usamos o termo variável como é usado em matemática e em outras linguagens de programação: um valor nomeado que pode ser alterado (variado). As variáveis podem ser criadas de diversas maneiras.

- Alguns blocos, como **contar com** e **para cada** usam uma variável e definem seus valores. Um termo tradicional da ciência da computação para essas variáveis é o termo variáveis de loop.
- Funções definidas pelo usuário (também conhecidas como "procedimentos") podem definir entradas, criando variáveis que só podem ser usadas dentro daquela função. Tais variáveis são tradicionalmente chamadas de "parâmetros" ou "argumentos".
- Os usuários podem alterar as variáveis a qualquer momento usando o bloco **definir**. Essas são tradicionalmente chamadas de "variáveis globais". Elas podem ser usadas em qualquer lugar no código ROBO Pro Coding.

Menu suspenso

Ao clicar no símbolo suspenso (triângulo pequeno) de uma variável, o seguinte menu aparecerá:



O menu oferece as seguintes opções.

- a exibição dos nomes de todas as variáveis existentes definidas no programa.
- "Renomear variável ...", ou seja, alterar o nome desta variável onde quer que ela apareça no programa (selecionar esta opção abre uma consulta para o novo nome)
- "Excluir variável ...", ou seja, a exclusão de todos os blocos que se referem a esta variável, onde quer que ela ocorra no programa.

Blocos

Determinar

O bloco **definir** atribui um valor a uma variável e cria a variável caso ela ainda não exista. Por exemplo, o valor da variável **idade** é definido como 12:



Lembrar

O bloco **recuperação** fornece o valor armazenado em uma variável sem alterá-lo:



É possível, porém uma má ideia, escrever um programa em que um bloco **recuperação** sem um conjunto de blocos anterior correspondente.

Alterar

O bloco **alterar** adiciona um número a uma variável.

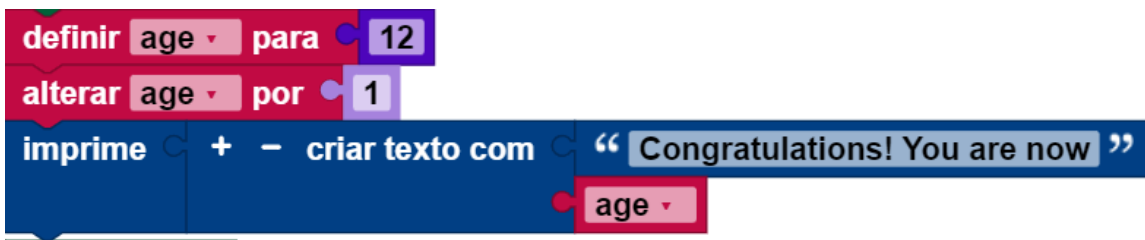


O bloco **alterar** é uma abreviatura para a seguinte construção:



Exemplo

Observe o seguinte código de exemplo:



O primeiro conjunto de blocos cria uma variável chamada **idade** e **define** seu valor inicial para o número 12. A segunda linha de blocos **recupera** um valor de 12, adiciona 1 a isso e armazena a soma (13) na variável. A mensagem é emitida na última linha: "Parabéns! Agora você tem 13 anos".

Revision #4

Created 17 November 2021 21:08:35 by Admin

Updated 21 February 2022 13:14:17 by Admin