

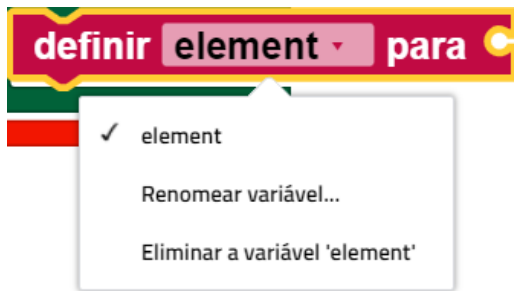
# Variáveis

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.

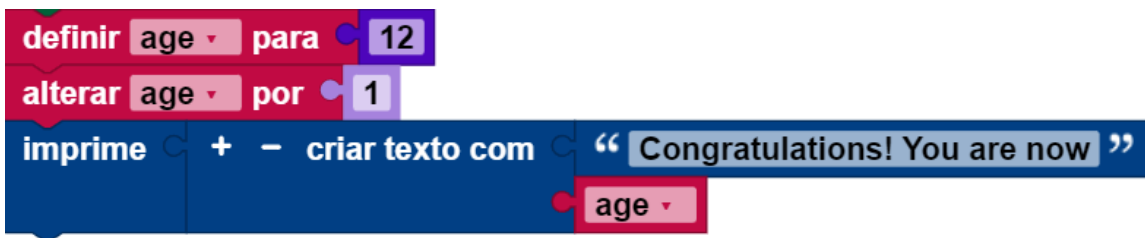


O bloco **alterar** é uma abreviatura para a seguinte construção:



## 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