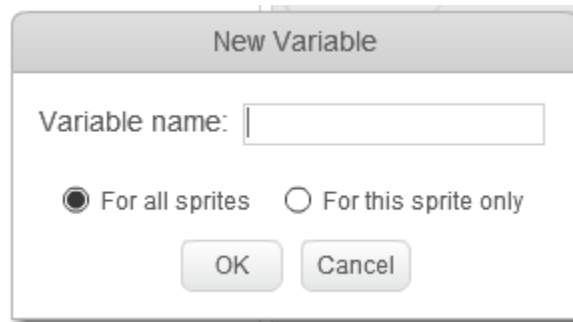


ตัวแปร

สามารถกำหนดได้ 2 แบบ ดังนี้

- For all sprites กำหนดให้ทุกตัวละครสามารถใช้งานตัวแปรนี้ได้
- For this sprite only กำหนดให้ใช้งานตัวแปรนี้ได้เฉพาะกับตัวละครที่สร้างตัวแปรนี้เท่านั้น










รูปหน้าต่าง New Variable


ถ้าตัวแปรเสร็จแล้วจะมีบล็อกคำสั่งปรากฏขึ้นมาอีก 5 บล็อก ในที่นี้จะยกตัวอย่างเมื่อมีการสร้างตัวแปร count ดังตาราง บล็อกคำสั่งที่เกี่ยวกับตัวแปร count ดังตาราง 1

ตาราง 1 บล็อกคำสั่งที่เกี่ยวกับตัวแปร

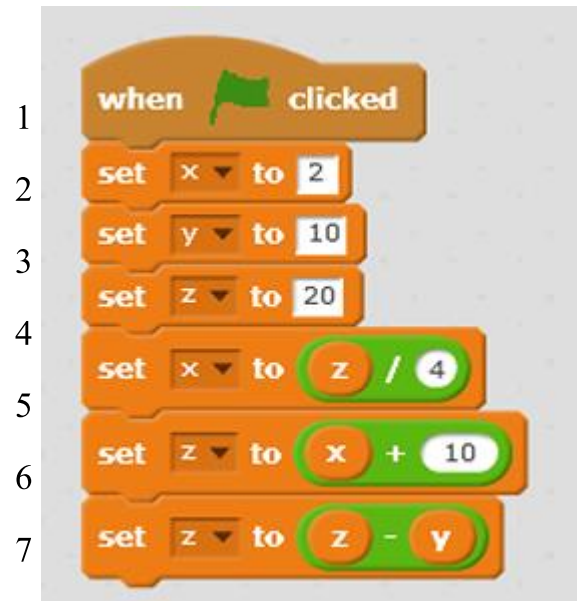
บล็อก	คำอธิบาย
	<input checked="" type="checkbox"/> แสดงค่าตัวแปรบนเวที <input type="checkbox"/> ไม่แสดงค่าตัวแปรบนเวที
	กำหนดค่าเริ่มให้กับตัวแปร count เป็น -5 กำหนดค่าเริ่มให้กับตัวแปร count เป็น 8

บล็อก	คำอธิบาย
	 เปลี่ยนค่าตัวแปร count เพิ่มขึ้นครั้งละ 1  เปลี่ยนค่าตัวแปร count ลดลงครั้งละ 3
	แสดงตัวแปร count และค่าของตัวแปรบนเวที
	ไม่แสดงตัวแปร count และไม่แสดงค่าของตัวแปรบนเวที

ตัวแปรสามารถเก็บข้อมูลได้เพียงค่าเดียว ณ ขณะใดขณะหนึ่ง แต่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ผู้เขียนโปรแกรม สามารถกำหนดค่าตัวแปรจากตัวแปรอื่น หรือระบุค่าโดยตรง โดยใช้บล็อกคำสั่ง  หรือกำหนดจากการรับข้อมูลจากผู้ใช้ โดยใช้บล็อกคำสั่ง  ซึ่งค่าข้อมูลที่รับจากผู้ใช้จะถูกเก็บไว้ในตัวแปร  เสมอ

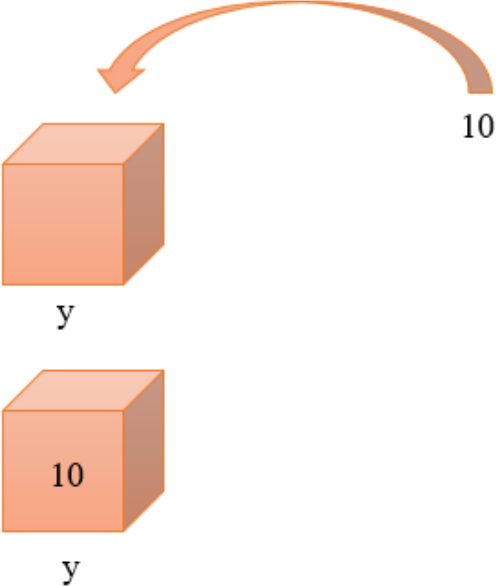
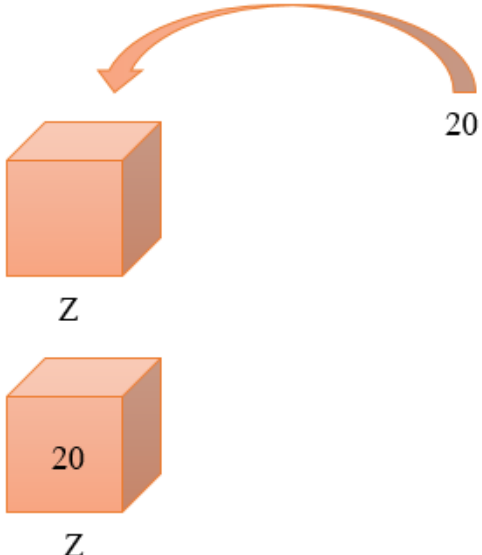
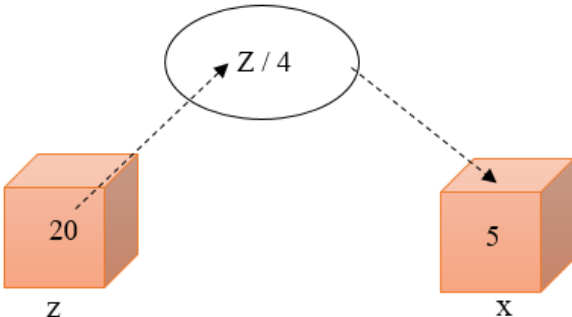
หากต้องการรับข้อมูลจากผู้ใช้หลายค่า ผู้เขียนโปรแกรมต้องนำค่าในตัวแปร  ไปเก็บไว้ในตัวแปรอื่นก่อน แล้วจึงรับข้อมูลอื่นจากผู้ใช้ต่อไป

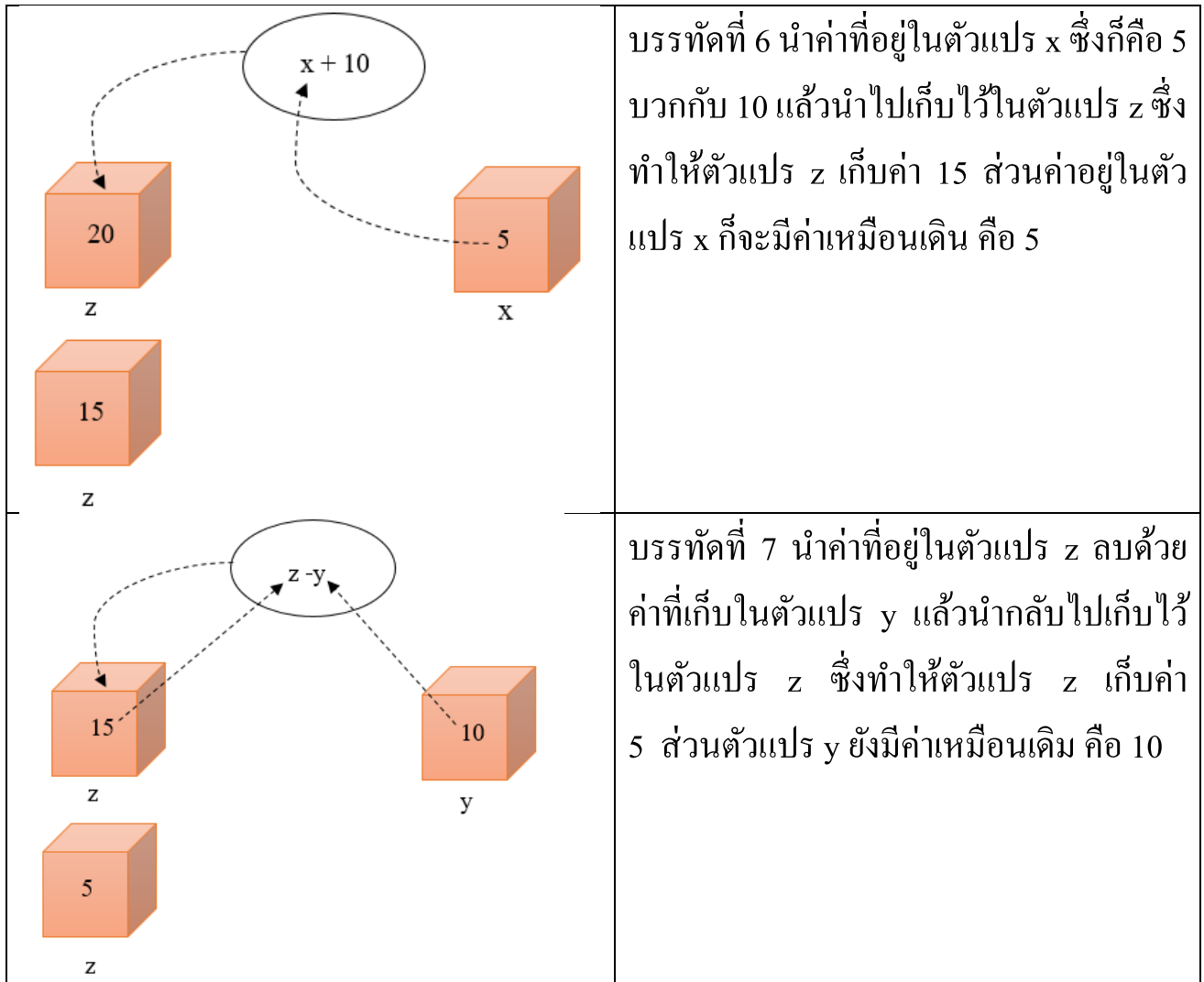
การเก็บค่าตัวแปร



สามารถอธิบายได้ดังตารางต่อไปนี้

<p>x</p> <p>2</p> <p>x</p>	<p>บรรทัดที่ 2 นำค่า 2 ไปเก็บไว้ในตัวแปร x เพราะฉะนั้นตัวแปร x จะเก็บค่า 2</p>
----------------------------	--

 <p>Diagram illustrating Rule 3: A cube labeled y is shown above a cube labeled y containing the number 10. A curved arrow points from the top cube to the bottom cube, with the number 10 at the arrow's tip.</p>	<p>บรรทัดที่ 3 นำค่า 10 ไปเก็บไว้ในตัวแปร y เพราะฉะนั้นตัวแปร y จะเก็บค่า 10</p>
 <p>Diagram illustrating Rule 4: A cube labeled z is shown above a cube labeled z containing the number 20. A curved arrow points from the top cube to the bottom cube, with the number 20 at the arrow's tip.</p>	<p>บรรทัดที่ 4 นำค่า 20 ไปเก็บไว้ในตัวแปร z เพราะฉะนั้นตัวแปร z จะเก็บค่า 20</p>
 <p>Diagram illustrating Rule 5: A cube labeled z containing 20 and a cube labeled x containing 5 are shown. A circle containing $z/4$ has dashed arrows pointing to both cubes.</p>	<p>บรรทัดที่ 5 นำค่า 20 ที่อยู่ในตัวแปร zหารด้วย 4 แล้วเก็บไว้ในตัวแปร x เพราะฉะนั้นตัวแปร x จะเปลี่ยนไปเก็บค่า 5 ส่วนตัวแปร z ก็จะมีค่าเหมือนเดิม</p>



จะเห็นว่าค่าสุดท้ายของตัวแปร x, y และ z คือ 5, 10 และ 5 ตามลำดับ