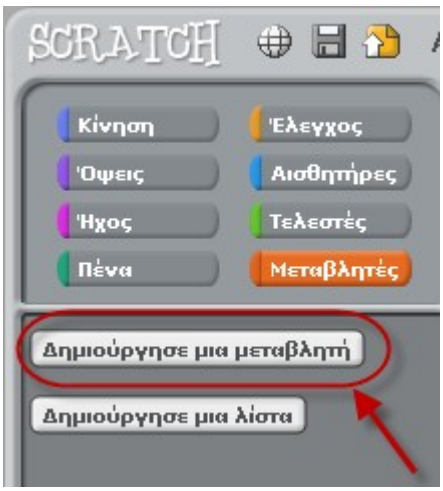
Μεταβλητές

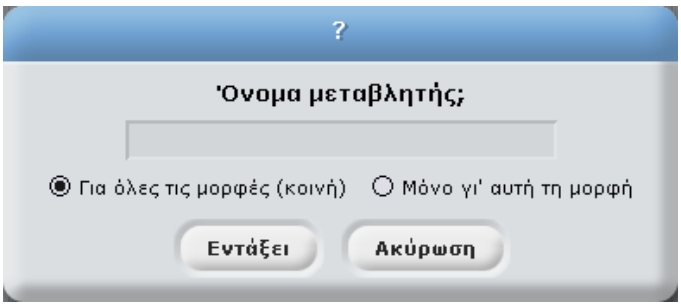
Όλα όσα έμαθες στα προηγούμενα φυλλάδια είναι απαραίτητα για να υλοποιήσεις απλές εφαρμογές. Ωστόσο αν θέλεις να δημιουργήσεις πιο περίπλοκες εφαρμογές πρέπει να μάθεις για τις μεταβλητές. Οι μεταβλητές είναι συμβολικά ονόματα που αντιστοιχούν σε θέσεις μνήμης του υπολογιστή. Στις θέσεις αυτές, αποθηκεύουμε διάφορες τιμές όπως π.χ. το σκορ και τις ζωές.

Πως δημιουργούμε μία μεταβλητή;

Για να δημιουργήσεις μία μεταβλητή επιλέγεις **Δημιούργησε μία Μεταβλητή** στην παλέτα **Μεταβλητές**.



Τότε εμφανίζεται το παρακάτω παράθυρο:



Στο παράθυρο αυτό συμπληρώνεις το όνομα της μεταβλητής και πατάς το πλήκτρο **Εντάξει**.

Η επιλογή **Για όλες τις μορφές (κοινή)** σημαίνει ότι η μεταβλητή θα είναι ορατή από όλα τα αντικείμενα.

Η επιλογή **Μόνο γι' αυτή τη μορφή** σημαίνει ότι η μεταβλητή θα είναι ορατή μόνο από το επιλεγμένο αντικείμενο.



Δοκίμασε τώρα να δημιουργήσεις μία μεταβλητή με όνομα Αριθμός που θα είναι ορατή απ' όλα τα αντικείμενα.

Παρατήρησε ότι εμφανίζονται νέες εντολές: Αρχικοποίηση της μεταβλητής με μία τιμή, μεταβολή της μεταβλητής κατά μία τιμή, εμφάνιση της μεταβλητής και απόκρυψη της μεταβλητής.





Δοκίμασε τώρα να εισάγεις τον παρακάτω κώδικα:



Μπορείς να εξηγήσεις τι ακριβώς κάνει ο παραπάνω κώδικας;

……

……

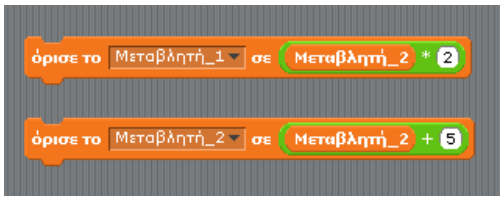
Άλλαξε τον παραπάνω κώδικα ώστε να εμφανίζονται μόνο οι άρτιοι αριθμοί από το 1 έως το 20.

<u>Παρατηρήσεις</u>:

1) Σε μία μεταβλητή μπορούμε να αποθηκεύσουμε μία μόνο τιμή κάθε φορά.

2) Η τιμή μίας μεταβλητής είναι η τελευταία που έχουμε εκχωρήσει σε αυτή. Τυχόν προηγούμενες τιμές έχουν απλά εξαφανιστεί.

3) Τα λευκά κουτάκια που περιέχουν οι μεταβλητές μπορούν να περιέχουν άλλες μεταβλητές. Π.χ. έστω οι παρακάτω δύο εντολές:



Ποιο πιστεύεις ότι θα είναι το αποτέλεσμα από την εκτέλεση τους;

……