

# 第 5 章

## 变量

本章介绍脚本如何使用变量读取并记忆信息、与用户交互和响应用户的输入。本章涉及如下内容：

- Scratch 支持的数据类型
- 创建并使用变量
- 获取用户输入并与其交互

在前 4 章中，我们已经学习了不少 Scratch 编程方法，但还是缺少某些关键元素。一个复杂的程序应当能记忆数值，并根据特定条件选择不同的行为。数值的记忆问题在本章解决，第二个问题将在下一章学习。

脚本在运行过程中要处理各种类型的数据：命令积木中的输入参数（如移动 10 步的数字 10、说 Hello! 的字符串 Hello!）、功能积木的输出（如鼠标的 x、y 坐标、在…到…间随机选一个数），以及