

第 5 章 变量	99
Scratch 的数据类型	100
参数凹槽与积木形状	100
数据类型的自动转换	101
变量详解	102
什么是变量?	102
创建并使用变量	105
试一试 5-1	108
变量的作用范围	108
修改变量的值	111
绘制蜘蛛网	112
绘制风车	112
试一试 5-2	113
克隆体中的变量	113
变量值显示器	116
在程序中使用变量值显示器	117
欧姆定律模拟实验	117
试一试 5-3	119
串联电路模拟实验	119
试一试 5-4	121
计算球体体积和表面积	121
试一试 5-5	123
绘制玫瑰花瓣	123
试一试 5-6	125
葵花籽分布模型	125
试一试 5-7	127
获得用户输入	127
读取数字	127
读取字符	128
执行算术运算	128
本章小结	129