

图 5-7：创建变量，输入变量名，选定其作用范围

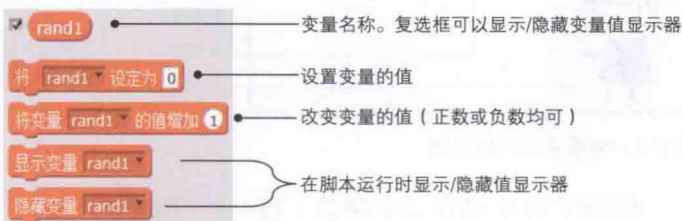


图 5-8：创建变量 rand1 后数据模块出现新的积木

你可以使用这些积木设置、改变变量的值，还能显示或隐藏变量值显示器。变量值显示器可以在舞台上显示当前变量的值，我们将在后面讲解。

## 变量的命名

变量的命名是一个历史悠久的问题。人们提出了许多方法，其中“驼峰命名法”是比较常用的一种，其规则是首字母小写，之后的每个单词首字母大写。如 `sideLength`、`firstName`、`interestRate`。

虽然 Scratch 允许变量名以数字开头，甚至可以包含空格（如 `123Side`、`side length`），但是绝大多数编程语言是禁止的，因此建议避免这种方式。Scratch 中变量名是没有约束的，但强烈建议使用描述性的、有意义的名称。当然这不是绝对的，如果含义足够明确，你也可以用单个字母 `z` 表示最小值。另一方面，命名过长反而会降低脚本的可读性。

Scratch 中的变量名是对大小写敏感的，例如，`side`、`SIDE`、`siDE` 是三个不同的变量。为了避免混淆，建议不要在同一段脚本中使用仅在大小写上有所区别的变量。