



当其他用户浏览了你的共享项目时，他们可以从其中读取云变量的值。假设你共享了一个使用云变量记录最高分的游戏。当玩家与游戏交互后，云变量 `score` 会立刻更新。由于这类变量存储在 Scratch 的服务器中，即使退出在线编辑器，它所存储的值依然存在。因此，云变量适合于长时间存储数据的场景。

我们已经明白了变量的作用范围，下面来学习如何修改变量的值，使用它能创建出更多好玩的程序哦！

修改变量的值

Scratch 中有两块积木可以修改变量的值：**将...设定为**积木直接设置变量一个新的值，无论之前的值是什么；**将变量...的值增加**则是相对于当前的数值增加或减少。图 5-12 的三段脚本使用三种不同的方式达到相同的修改结果。



图 5-12：修改变量值的三种方式

图 5-12 的三段脚本都从设置变量 `sum` 为 0、`delta` 为 5 开始。第一段脚本使用积木**将变量...的值增加**，通过 `delta` 的值修改 `sum`，即从 0 增加到 5。第二段脚本使用积木**将...设定为**将 `sum` 和 `delta` 求和，然后把结果 5 保存到变量 `sum`。第三段脚本使用了一个临时变量 `temp`，最后把 `temp` 的值复制到 `sum` 中。