



图 5-38：根据用户输入的数字进行算术运算

图 5-38 展示了用户分别输入 9 和 8 之后的结果。再次注意脚本使用了嵌套的连接积木构造输出字符串。

本节的三个案例说明获取用户输入的询问…并等待积木可以解决各种各样的问题。例如，解一元二次方程 $ax^2+bx+c=0$ 的根（其中 a 、 b 、 c 都由用户输入）或者检查方程的解是否正确。希望这块强大的积木能启发你解决其他的数学问题。

本章小结

变量是编程最重要的概念之一。它是一块可以存储信息的计算机内存区域，存储的内容包括数字或字符串等。

本章我们学习了 Scratch 支持的数据类型、数据类型之间的转换以及如何创建并使用变量保存数据。

我们还制作了许多使用变量值显示器的交互式程序。最后讲解了使用询问…并等待积木获得用户的输入。

下一章将学习非常重要的布尔数据类型。它可以实现分支结构并让程序更加智能，也就是我们多次见过的如果…那么和如果…那么否则积木。卷起你的袖子，准备迈向更精彩的内容吧！

练习题

1. 创建一段脚本，实现以下步骤：

- 设置速度变量 speed 为 60（公里每小时）。
- 设置时间变量 time 为 2.5（小时）。
- 计算路程，将结果保存到路程变量 distance 中。