

KONZEPT VARIABLEN



VARIABLEN

Variablen funktionieren wie **Behälter**: Sie **speichern etwas**. Das kann ein Punktestand im Spiel sein – also eine einfache Zahl – aber auch komplette Bilder oder Sounds können in einer Variable gespeichert werden.

Jede Variable **hat einen Namen** diesen du selbst vergibst. Später kannst du diesen Namen verwenden um **einen Wert zu speichern oder abzufragen**.

1 - Eine Variable in Scratch erstellen

TYPEN

Wie im echten Leben auch, gibt es Behälter die für etwas geeignet sind und für etwas anderes nicht. Eine Flasche kann beispielweise Wasser aufbewahren – ein Karton aus Pappe eher weniger.

So gibt es auch in der Programmierung verschiedene Typen von Variablen. Den Typ gibt man meist bei der Erstellung einem entsprechenden Wort an. Solche Variablen sind dann beispielsweise nur zum Speichern von Zahlen geeignet, nicht aber Bilder oder Wörter.

Tip: *Scratch* aber auch beispielweise *JavaScript* haben „dynamische“ Variablen – sie passen sich also immer dem an, was ihr speichern wollt.

Beispiele aus Java

Bezeichnung	Typ	Beispiel
byte / short / int / long	Zahl	int leben=5
float / double	Dezimalzahl	float cm=10,5
String	Text	String name="Dojo"

WEITERFÜHRENDE LINKS

- <https://scratch-dach.info/wiki/Variablen>
- http://www.learnjavaonline.org/en/Variables_and_Types