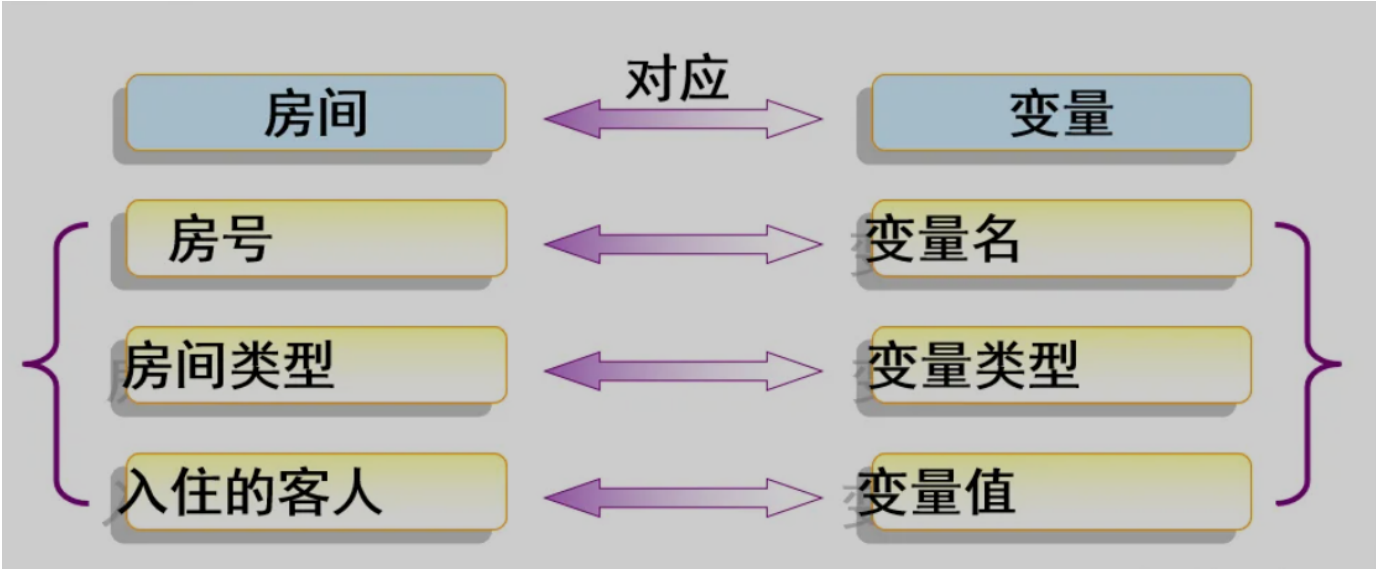


变量与值

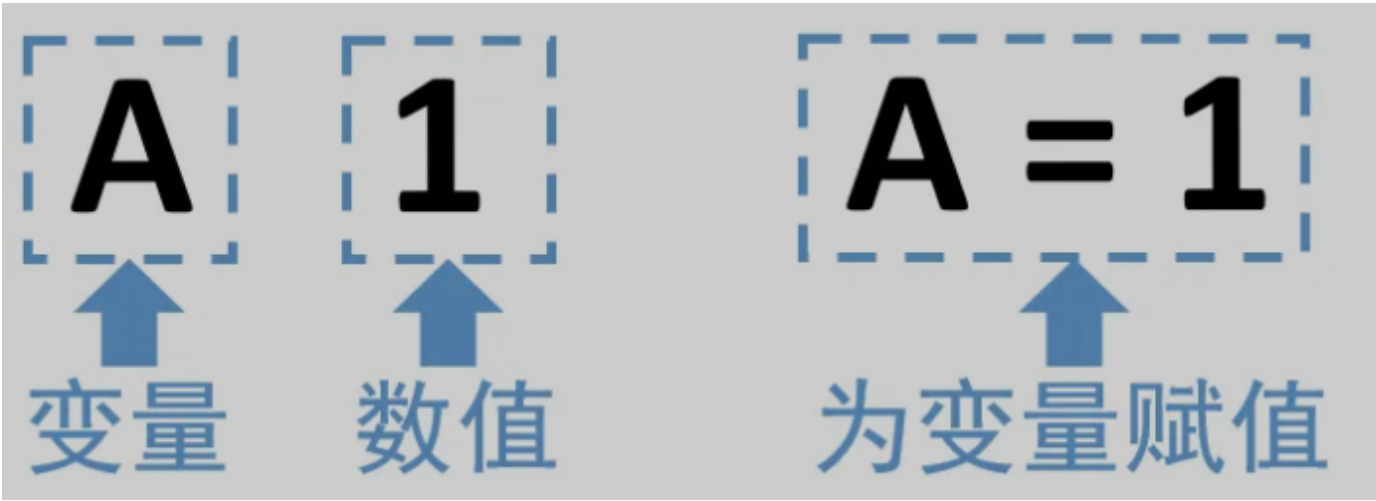
- 变量的概念：可以理解为一个存储单个值的盒子，其中的值可以改变和调用



洛书中变量使用方法

概念示例：

```
开始
  甲="1"
  乙="1"
方法
  甲="2"
  乙="3"
```



在洛书语言中，可以把不同的方法视作根目录下的文件夹，某方法内的某变量可以视作该文件夹下的文件，调用某个变量只需要获取它所在的方法(在同一方法下可以直接用变量名代替)



<方法一,甲> <=> "2"

代码示例1:(6/7行是等价的)

```
#加载 开始
#导入 洛书/程序
#方法 开始
  甲="1"
  乙="2"
  程序,输出(<开始,甲>&"\n")
  程序,输出(甲&"\n")
  程序,输出(甲&乙)
;
```

输出结果

```
1
1
12
```

代码解释

1. 洛书中可以自定义变量名，甲="2" 这一语句就是对变量甲的初始化，即将变量 甲 值设定为数值1，= 代表赋值，“2”中 引号 可以自动识别引号内数据的类型
2. <开始,甲> 和 甲 是等价的，<开始,甲> 指的是从开始这个方法下获取甲的值，在开始这个方法下可以省略，直接写成甲，但如果在别的方法下就需要改成 <方法名,变量名>
3. 如果想输出多个数据，需要用 & 连接

代码示例2

```
#加载 开始
#导入 洛书/程序
```

```
#方法 开始
程序,输入
甲=<程序,输入>
程序,输出("你好"&甲&"\n")
;
```

输入样例

小明

输出结果

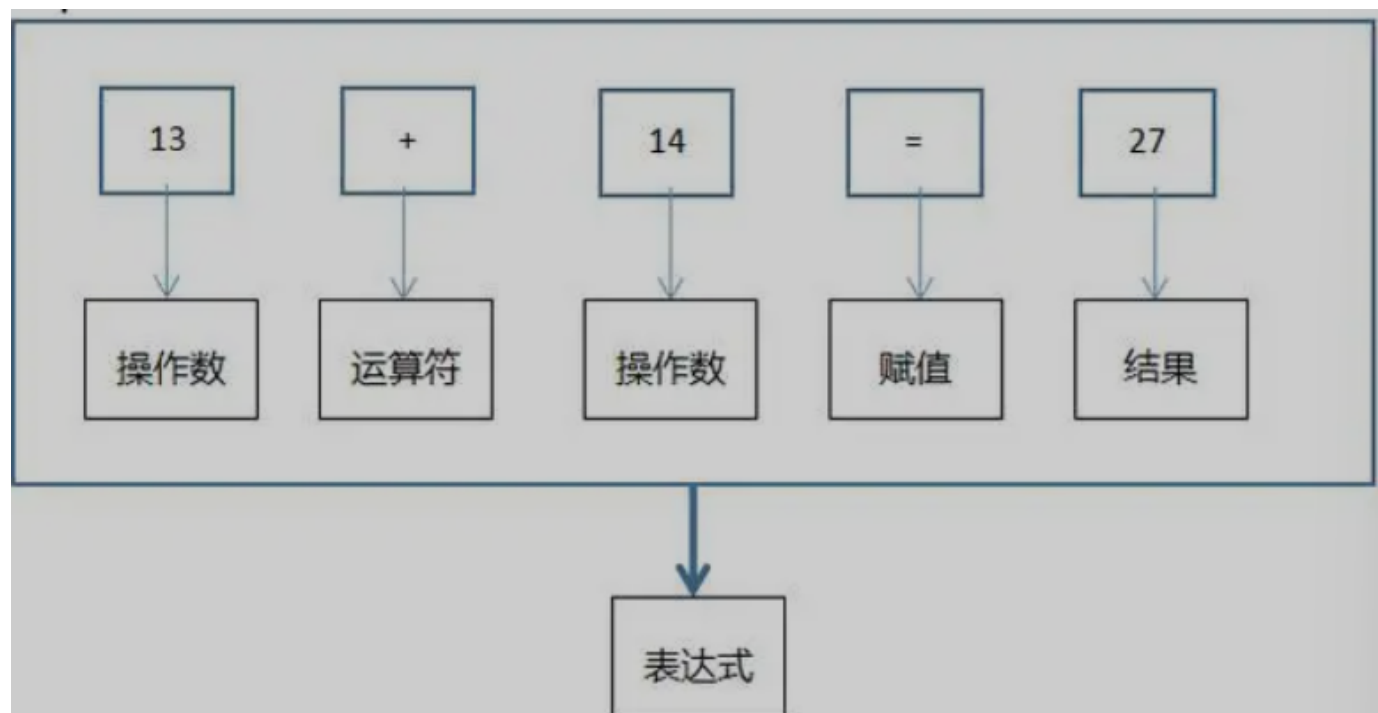
你好小明

代码解释

1. 变量的值不一定一开始是初始化好的，可以通过输入的方式确定，将变量赋值为输入的值（可以是字符串、字符或者数值）
2. 在洛书中输入变量的值的代码包括两部分，程序,输入 和 xxx(变量名)=<程序,输入>，第一行的作用是导入程序中输入这一方法，接下来就可以使用变量名=<程序,输入>的方式将输入的值赋给变量

表达式

- 表达式，是由数字、运算符、数字分组符号(括号)、变量等以能求得数值的有意义排列方法所得的组合，其中变量可以通过输入等方式给出



算术表达式的应用

洛书中的算术运算符：+ - * /

注意：洛书中运算符的优先级是从左到右，并不是先算乘除，再算加减

代码示例

```
#加载 开始
#导入 洛书/程序
#方法 开始
    甲="1"
    乙="2"
    程序,输出(甲+乙&"\n")
    程序,输出(甲-乙&"\n")
    程序,输出(甲*乙&"\n")
    程序,输出(甲/乙&"\n")
    程序,输出("1"+"2"*"2"&"\n")
    程序,输出("1"&"2")
;
```

输出结果

```
3
-1
2
0.5
6
12
```

课后练习

1.输出 xx(班级)班xx(姓名)，你妈妈给你带来了你最喜欢的xx(物品)

输出样例：
二班小明，你妈妈给你带来了你最喜欢的笔记本电脑

2.下面的代码会出现编译错误，请你修改以下代码以正确输出数字1与数字2之和

```
#加载 开始
#导入 洛书/程序
#方法 开始
    数字1 ="1"
    数字2 ="2"
    程序,输出(<数字1>+数字2)
```

