Objekty a Funkce

Modul 3: Herní objekty

Toto cvičení slouží jako návod pro tvou práci *Variables and User Input Tutoriál 1*: <http://aka.ms/VariablesTutorial1>.

1. Co je v programování proměnná?

Místo v paměti

1. Popiš, jak jsou proměnné využité v programování?

Ukládají se zde data

1. Co znamená “deklarovat” proměnné?

Nastavit, pojmenovat

1. Napište kód, který deklaruje proměnnou x a nastaví ji na hodnotu 5.

Var x :=(“5“)

1. Vysvětli, co je s následujícím kódem špatně:

var kolac := “jablecny kolac”

kolac := 7

když je zde napsaný „jablecny kolac“

tak má být i pod tím napsané jablecny kolac a ne jenom kolac. A ČÍSLO 7 musí být v závorce.