

Variables y funciones

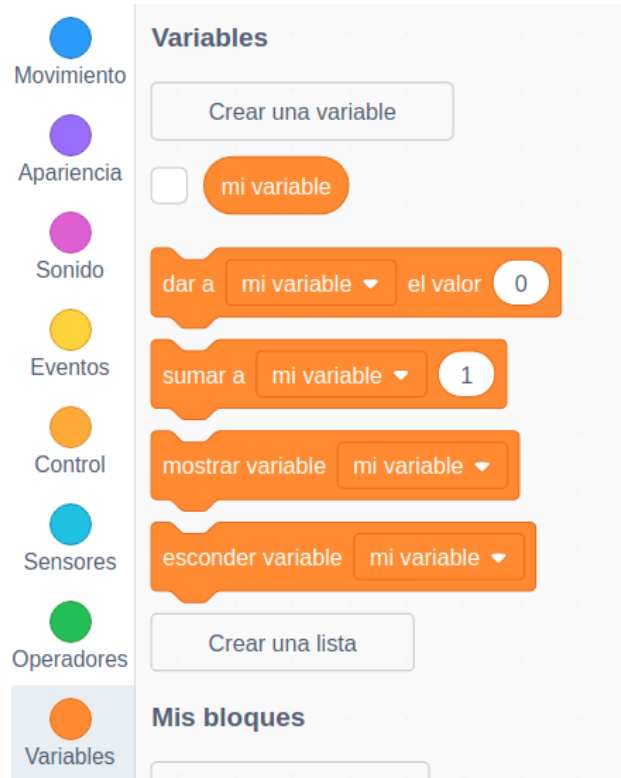
Fuente:

<https://formacion.intef.es/aulaenabierto/mod/book/view.php?id=5186&chapterid=6917>

1. Variables

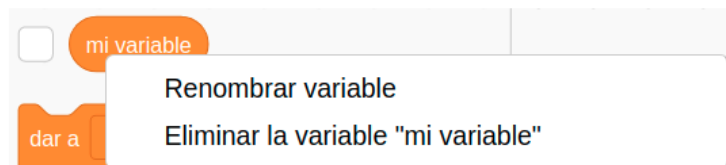
1.1. Variables en Scratch

En Scratch las variables tienen una categoría propia denominada de igual forma, "Variables".



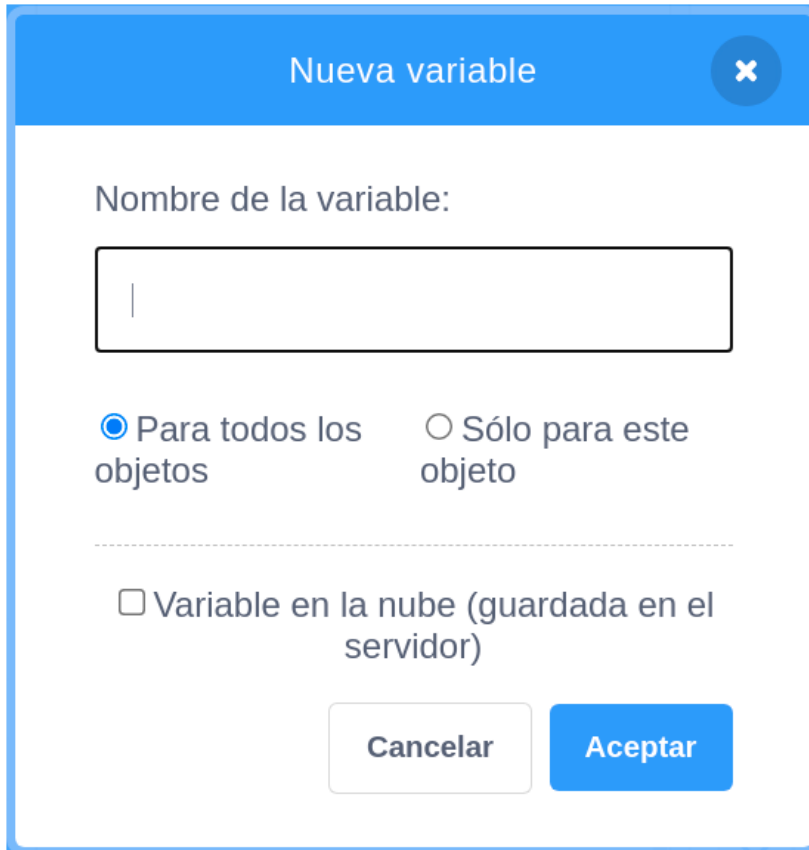
Obtenida de: [Scratch](#)

De forma predeterminada, existe creada una variable denominada "mi variable" que podremos usar, eliminar o incluso renombrar, estas dos últimas acciones están disponibles haciendo clic derecho sobre la variable:



Obtenida de: [Scratch](#)

El botón "Crear una variable" nos permite crear una nueva:

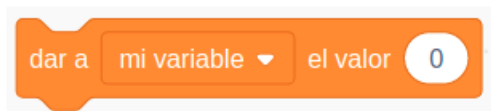
A dialog box titled "Nueva variable" with a blue header and a close button (X) in the top right corner. The main area is white and contains the following elements: a label "Nombre de la variable:" followed by a text input field; two radio button options: "Para todos los objetos" (selected) and "Sólo para este objeto"; a dashed horizontal line; a checkbox option "Variable en la nube (guardada en el servidor)"; and two buttons at the bottom: "Cancelar" (white with grey border) and "Aceptar" (blue).

Obtenida de: [Scratch](#)

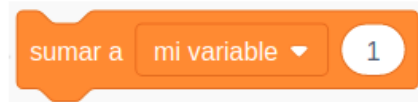
Para ello se deberá introducir un nombre y podremos determinar si la variable solo será visible (solo podremos acceder a ella y usarla) para el objeto seleccionado o bien para todos los objetos. Por defecto está seleccionada esta última opción. Y, si además llevas tiempo en Scratch, se habilita una nueva posibilidad que permite almacenar la variable en la nube, de esta forma, varios usuarios remotos que estén ejecutando el proyecto a la vez pueden compartir el contenido de dicha variable.

Una vez creada la variable tenemos 4 instrucciones para manejarla:

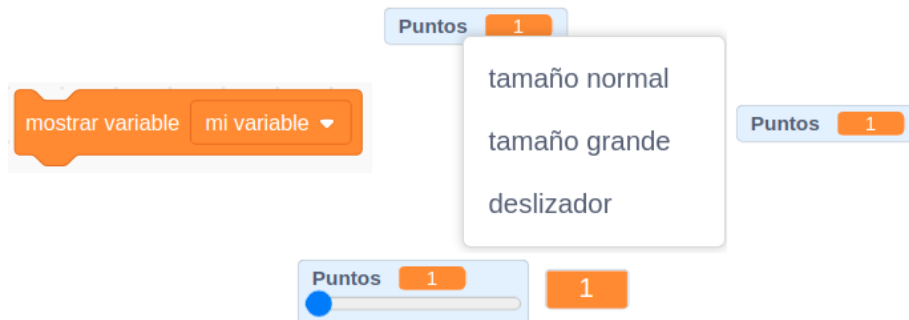
- **Asignar un valor:** sobrescribe el contenido de la variable para guardar el nuevo valor.



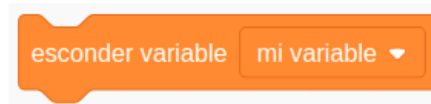
- **Sumar:** para las variables que contengan valores numéricos, esta instrucción permite sumar una cantidad especificada en la instrucción al contenido de la variable. Así si tengo una variable que tiene un 5, al usar la instrucción "sumar a mi variable 2" se almacenaría un 7, sobrescribiendo el valor anterior (5). Si se quiere restar, tan solo habría que poner en la instrucción valores negativos.



- **Mostrar:** Muestra en pantalla la variable. Existen distintas forma de visualizar la variable en pantalla. Podemos acceder a ellas haciendo clic derecho sobre la variable:



- **Ocultar:** No muestra en pantalla la variable.



También es posible mostrar y ocultar la variable haciendo clic en el check situado a la izquierda de la variable:

