

Eine Variable wird in Scratch verwendet, um einen Wert **mehrfach** verwenden zu können: Zum Beispiel wird die Seite *a* eines Quadrats für die Berechnung des Umfangs und der Fläche verwendet.

Variablen können ihren Wert ändern: So kann sich der Wert durch eine Abfrage und anschließend durch die Eingabe des Anwenders ändern.

Scratch hat eine Standardvariable die **Antwort** benannt ist.

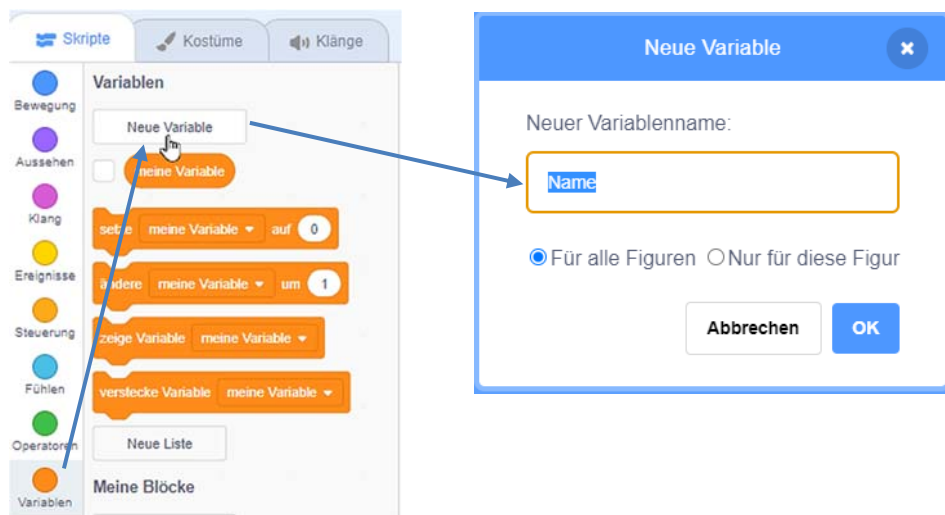
Beispiel: Wird im Programm nach dem **Alter** gefragt, wird die eingegebene Zahl der Variable **Antwort** zugewiesen. Praktischerweise wird aber eine Variable benannt die **Alter** heißt.

1. Hier wird die Standardvariable **Antwort** verwendet: Auf die Frage **Wie heißt du?** und der Eingabe des Namens wird dieser der Variablen **Antwort** zugewiesen.

Den **sage-Block** findest du in der Kategorie **Aussehen**.



2. Im nächsten Programm benennen wir eine Variable mit dem Namen **Name!**



3. Das Programm wird erweitert: Der Inhalt der Variable **Antwort** wird der Variable **Namen** zugewiesen.



Mit diesem Block aus der Kategorie Variable wird der eingegebene Name der Variablen **Name** zugewiesen.

Weitere Beispiele mit Variablen:

4. Es soll sowohl der Name als auch das Alter abgefragt werden. Erstelle dazu die Variablen **Name** und **Alter**.



5. Überlege, was das Programm macht und probiere es selbst aus!

