

## 4.2

# Жандандырылған графика. Айнымалылармен жұмыс істейміз

Айнымалы  
Айнымалының мәні  
Мәліметтерді енгізу  
жолы

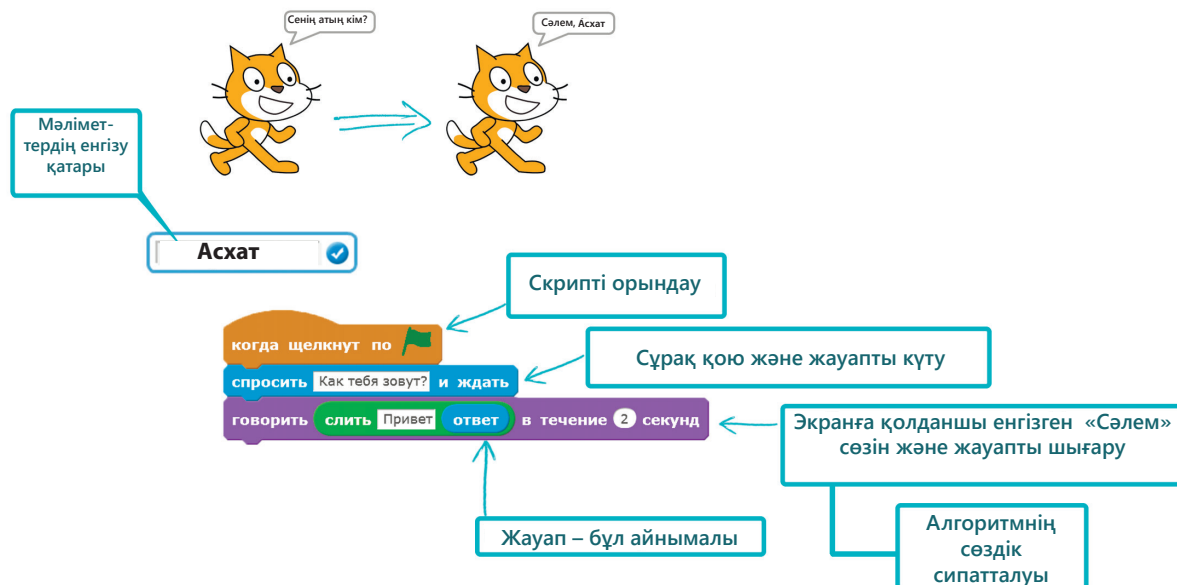
**Сен:**

- айнымалыларды қалай құруды және орындаушының қосымша командалары жайлы **білетін боласың.**

Программалаушы өзіне жауап беретін программа құра алады.

### ҚҰРУДЫ БАСТАЙЫҚ

Кейіпкер «Сенің атың кім?» («Как тебя зовут?») деп сұрайтын, атыңды енгізгеннен кейін сенімен сәлемдесетін скрипт құр. Мысалға қара.



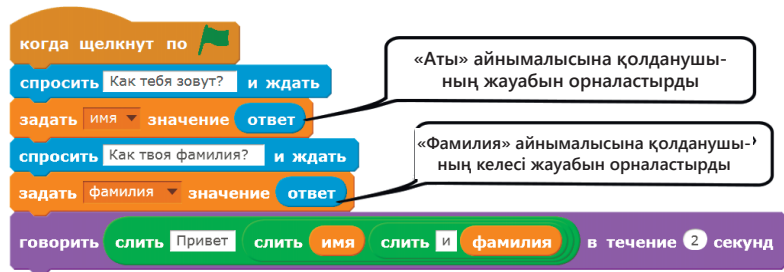
32-сурет. «Сәлемдесу» скрипті

**Айнымалы** – бұл программаның жұмысы барысында өзгеріп отыратын, ақпарат сақтайтын компьютер жадысының аумағы.

Егер Мысық тегінді сұраса, онда екі айнымалы болады. Сондықтан да, **Айнымалыны құру (Создать переменную)** командалар блогында: **Аты** және **Тегі** екі айнымалыны құру қажет.

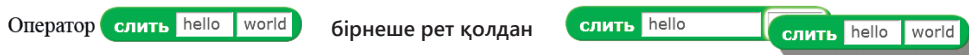
## ОРЫНДАП КӨР

Скриптке келесі жолдарды қос:



33-сурет. «Сәлемдесу» скрипті

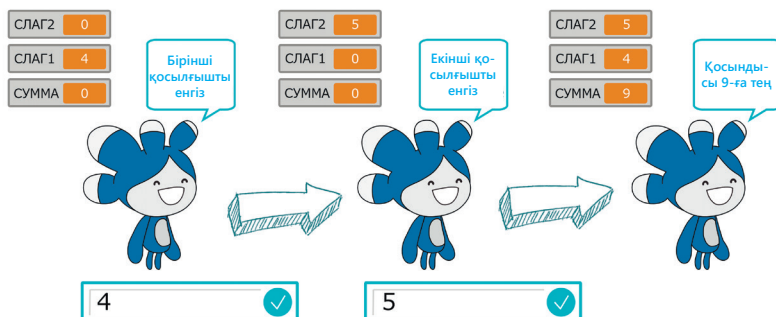
Кейіпкер «Сәлем» («Привет») деп және аты мен тегін айтуы үшін операторды бірнеше рет қолдану қажет:



34-сурет. «Сәлемдесу» скриптің толықтырамыз

## ЖАСАП КӨРЕЙІК

Өзінің математикалық талантымен таң қалдыратын басқа планеталық туралы «Басқа планеталық математик» скриптің құр.



35-сурет. «Басқа планеталық математик» скриптінің жұмыс барысындағы сахнаның сыртқы түрі

## СҰРАҚТАРҒА ЖАУАП БЕРІП, ТАПСЫРМАНЫ ОРЫНДАП КӨР

1. 35-суреттегі скрипте қанша айнымалы бар?
2. Бұл айнымалылар қалай аталады?
3. Программаны орындау кезінде айнымалылардың мәні неге тең? Суретті пайдаланып, жауабыңды түсіндір.
4. Қосынды тең («Сумма равно»), жалғау "мен" («и») және жауап сөздерінің арасында бос орындарды қалай қосуға болады?

Кейіпкер бірінші және екінші қосылғыштардың қосындысын табу үшін команда құруы қажет.



36-сурет. Екі санның қосындысын табу командасы

## ЕСТЕ САҚТА!

Бұл программалау ортасында орындаушы спрайт болып табылады. Орындаушының костюмі өзгергенмен, оның командалар жүйесі өзгермейді.