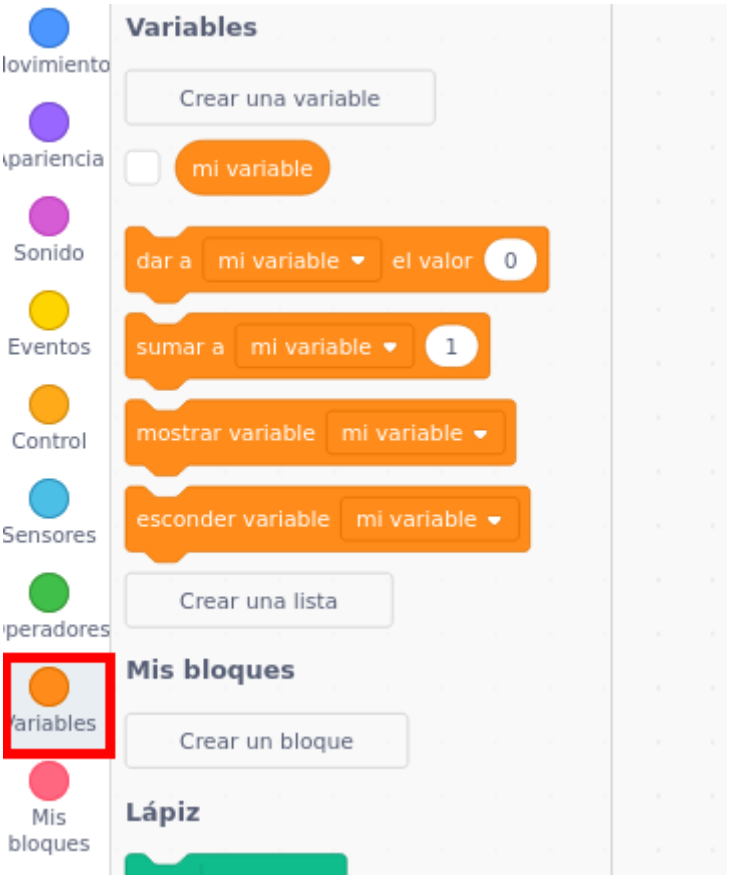
Variables

Las variables las podemos entender como un "nombre" que contiene un "valor". Podremos asignar un valor a la variable. Y podremos recuperar el valor de la variable. Al crear una variable, aparecen los bloques de control de las variables, en "**Variables**".



Caso práctico

Crea una variable y ponle de nombre PUNTOS

Solución

Copyright 2026



Las variables como has visto se pueden crear para que sean reconocibles y utilizables por todos los objetos, o solo para un objeto determinado. El primer caso es lo habitual, si bien en casos como variables contador puede no ser necesario que sean globales si solo van a ser utilizadas por un único objeto.

Vamos a añadir algo más de complejidad.

- Haz que al iniciar el juego se ponga el valor de PUNTOS a 0. Este programa se lo puedes poner al escenario o a cualquiera de los objetos que tengas definido.
- Haz que al presionar la tecla "p" se incremente en 1 el valor de PUNTOS. Puede ir en cualquier objeto.
- Haz que al hacer clic encima del Gato, el gato diga el valor de PUNTOS. Este programa tiene que ir en el objeto Gato.

Solución



Revision #3
Created 2022-02-01 12:25:05 CET by Equipo CATEDU

Copyright 2026

Updated 2023-06-19 12:58:14 CEST by Ana López Floría

Copyright 2026