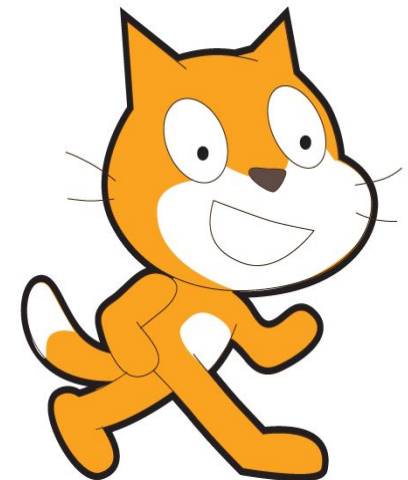
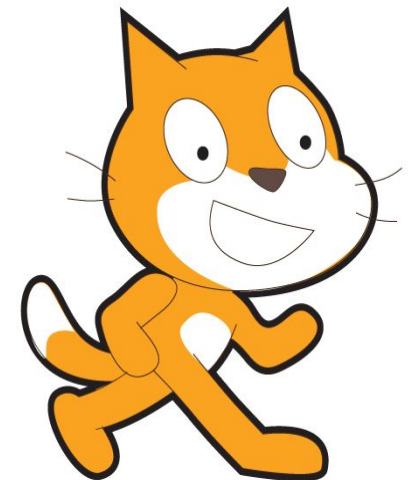


# Les variables i l'ús al diàleg

Iniciació al Scratch



# Variables i cadenes



# Les variables son:

Un contenidor al que li donem un nom:

NOM

Dins li posem un text o un número

NOM

=

Text

Exemple:

Provincia

=

Girona



# Els textos en Scratch

- Un text és un conjunt de caràcters: lletres, números i signes de puntuació
- A Scratch es diferencien dos tipus de text:
  - Els **numèrics**, que només tenen números i si té decimals utilitza la coma com a separador:
    - 4567
    - 1234,67
    - 0
  - Els **alfanumèrics**, que són la resta de i s'anomenen **cadena**s:
    - Josep Alemany
    - El Moianes en una comarca!
    - Carrer De L' Institut, 2 08180 Moià, Barcelona



# Que podem fer amb els numèrics (1)

## Operacions Matemàtiques



## Comparacions



## Funcions Matemàtiques



# Que podem fer amb els numèrics (2)

+ Funcions Matemàtiques



# Que podem fer amb tots els texts

uneix poma i plàtan

pomaplàtan

**Ajuntar dos textos**

lletra 1 de poma

p

**Agafar una lletra de dins del text**

llargada de poma

4

**Saber la llargada d'un text**

poma conté a ?

Veritat

**Saber si un text és dins d'altra**



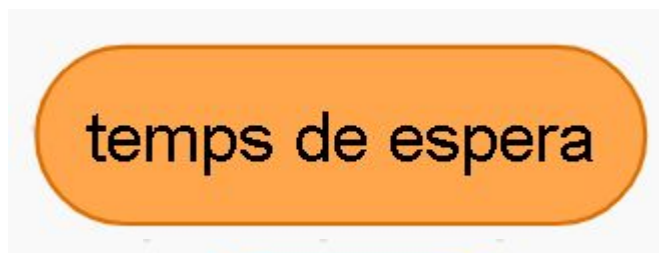
# Podem Fer Variables Complexes

- Les variables es poden anidar, i poden combinar amb constants.
- Scratch es molt visual i quan veiem una forma tipus el·líptica esta indicant que es tracta de una variable o que es pot posar una variable dins

Te la forma de una variable



Dins podem posar: Una constant con aquesta, una variable, o una funció simple o complexa



Variable creada per nosaltres



Variable que ofereix el mateis Scratch



# Que fer / que no fer

- Quan creem una variable posem-li un nom ben descriptiu
- Que quan el veus sàpigues que conté o qui és el seu ús:
  - Comptador
  - Nom de l'Alumne
  - Província
- No posar nom o lletres que no diu res:
  - a
  - X1
  - NA
- Quan revisis un codi has de poder llegir-ho de forma comprensiva



# Pràctica 1: Objectiu

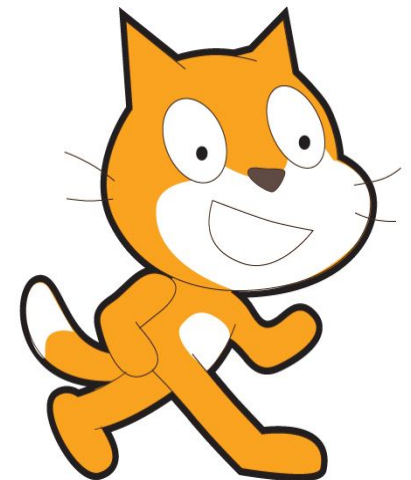
- Crea una nova versió del projecte “Dialec” utilitzant una variable i un bucle per fer que es vagi fent el diàleg en ordre de la 1 a la 16.
- Utilitza les condicions per saber cada personatge si te que dir les seves frases.



# Pràctica 1: Objectiu

- El projecte resolt el podeu trobar ací:
- <https://scratch.mit.edu/projects/1075166158>

# Les variables i cadenes i l'ús al diàleg



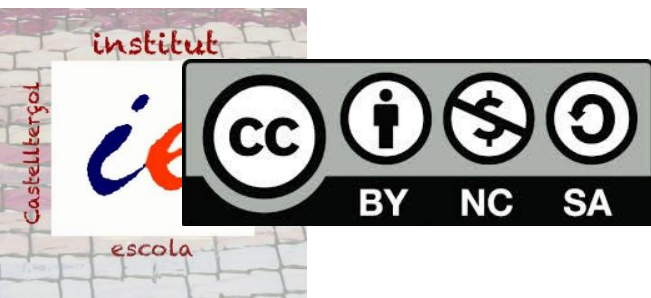
# Agraïments i Contribucions i Llicència

Les diapositives estan sota el Copyright **2021** © **Steam4all**, i estan disponibles públicament sota una llicència **Creative Commons Attribution 4.0**. amb l'obligació de mantenir aquesta última diapositiva en totes les còpies de el document, o una part, per complir amb els requeriments d'atribució de la llicència.

Si fas un canvi, ets lliure d'afegir el teu nom i organització a la llista de col·laboradors en aquesta pàgina on siguin publicats els materials.

Han contribuït a la creació d'aquest material

- Joaquin Jimenez Godoy
- Eusebi Calonge
- Tony Barbosa
- Maria Teresa Miras



<https://steam4all.eu>