

En informatique, les **variables** sont des éléments qui associent un **nom** (l'identifiant) à une **valeur**. La valeur peut être de nature différente : nombre, texte, etc. Les variables sont physiquement implantées dans la **mémoire** du système programmé (ordinateur, carte microprocesseur, etc.)

Une variable **contient** une valeur qui **peut varier** au cours de l'exécution du programme, comme la couleur des habits d'un personnage, le nombre d'activations d'un capteur, etc.

La création des variables

On **déclare** les identifiants des **variables**. Le logiciel Scratch (mBlock, etc.) fournit la liste des opérations potentielles sur les variables.

1. Déclaration des variables



2. écriture du programme



Les **variables** sont des éléments qui associent un **nom** (l'identifiant) à une **valeur**, qui sera implantée dans la **mémoire** du système programmé. Une variable **contient** une valeur qui **peut varier** au cours de l'exécution du programme.