

Niekedy si potrebujeme niečo zapamätať:

- **pamätáme si čísla:** chceme, aby si Imagine niekde zapamätal číslo 15, musíte si na to číslo vyrobiť krabičku (rezervovať pamäť, zaviesť premennú) a tú krabičku (tzv. premennú) nejak pomenovať (aby sme ich vedeli rozlíšiť, možno tých čísel na zapamätanie si bude viac). Dá sa to spraviť príkazom

urob "mojecislo 15

...Imagine sa pozrie, či existuje premenná, ktorá sa volá *mojecislo* a ak nie, tak ju vytvorí (v okne Pamäť  , ju nájdete medzi Globálnymi premennými). Potom sa do premennej *mojecislo* vloží päťnásťka (presvedčte sa tak, že dvojkliknete na jej ikonu). Ak taká premenná existuje, prepíše sa jej obsah, napr. si chceme zapamätať miesto 15 číslo 10, tak prepíšeme obsah premennej *mojecislo*

urob "mojecislo 10

Pozn. pred názvom premennej je " kvôli tomu, aby sa rozlíšili názvy príkazov od normálnych slov. Ak to začína úvodzovkou, je to normálne slovo (a príkaz urob ho môže použiť ako názov novej premennej). Ak by sme tam tú úvodzovku nedali, Imagine by si myslel, že sa jedná o príkaz *mojecislo* a sťažoval by sa, že taký nepozná.

Na to, aby sme sa dostali k hodnote, ktorá je do premennej (do „pamäte“) vložená, potrebujeme ďalší špeciálny úvodzovací znak – dvojbodku. Takže ak napríklad zadáme príkaz **píš :mojecislo**

...Imagine nám vypíše 10 (čo má momentálne zapamätané v krabičke=premennej *mojecislo*).

Zapamätané hodnoty premenných môžeme v programe kedykoľvek použiť, alebo zmeniť:

dopredu 20 * :mojecislo

...korytnačka sa posunie dopredu o 200 krokov. (* je násobenie, $20 \cdot 10 = 200$)

urob "mojecislo :mojecislo + 1

...obsah premennej *mojecislo* sa zväčší o jedna (miesto pôvodnej 10 tam bude 11)

- **pamätáme si slová:** ak napríklad zadáme príkaz **urob "mojemesto "Kosice** ...do premennej *mojemesto* sa uloží slovo Kosice
- **pamätáme si obrázky:** ukladanie obrázkov do premenných je troška zložitejšie, najprv si vytvoríme premennú, v ktorej bude prázdny obrázok (v ktorom nič nie je nakreslené) takto **urob "obrazocek prazdnyObrazok** ...v okne pamäť nám pribudne premenná *obrazocek*, ale zatiaľ v nej nič nie je. Keď na ňu dvojkliknete, otvorí sa okno so všetkými globálnymi premennými a uvidíte, že rámček vedľa nej je prázdny. Dvojkliknite do toho prázdneho priestoru. Objaví sa vám program LogoMotion, ktorý je určený na kreslenie. V ponuke Súbor si vyberte Nový a môžete kresliť. Keď ste hotoví, zavrite LogoMotion a na otázku, či váš výtvor do premennej uložiť odpovedzte Áno. To, čo ste nakreslili, sa stalo obsahom premennej *obrazocek*. Túto premennú môžete používať v príkazoch, ktoré s obrázkami vedia pracovať. Môžete napríklad zmeniť tvar korytnačky príkazom **nechTvar :obrazocek**

Ako vypíšem priamo na stránku obsah premennej:

Na stránku vložíme nový text  , bude sa volať napr. *text1* a bude obsahovať to čo tam na stránku napíšeme (hoci aj medzeru). Ak napíšeme príkaz

text1' nechhodnota :mojecislo

...na stránke sa objaví obsah premennej *mojecislo* (teda sa vypíše číslo 11)