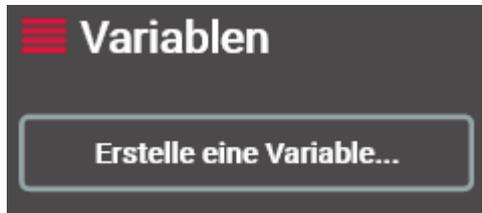


**Beschreibung:**

Eine Variable ist in der Programmierung ein Platzhalter für Zahlen (1, 13, 156), Zeichen (a, b, c) oder Zeichenfolgen (Hallo, Axel, Chobe). Jede Variable hat einen eindeutigen Namen, der ihren Inhalt gut beschreibt. Das bedeutet, dass es keine zweite Variable mit demselben Namen geben darf. Jede Variable sollte immer einen Anfangswert besitzen, das heißt initialisiert werden.



Nach dem Aufruf der Variablen, ist keine Variable vorhanden, d.h. sie muss als erstes erstellt werden.

**Neuer Variablenname:**

Danach kann die Variable initialisiert werden, d.h. es wird ein Anfangswert gesetzt.

Im Laufe des Programms, kann dann diese Variable verändert werden.

Mit diesem Element kann die Variable auch für logische Operation, mathematische Berechnungen oder Schleifen eingesetzt werden.

Im Beispiel wird die Variable als erstes auf 0 gesetzt.

Mit jedem Druck auf die Taste A wird die Variable um 1 erhöht.

Anschließend wird der Wert auf dem Display angezeigt.