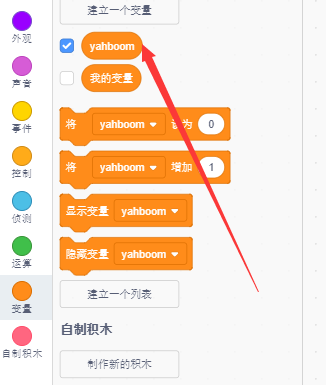
1.在变量的积木下，先点击建立一个新的变量

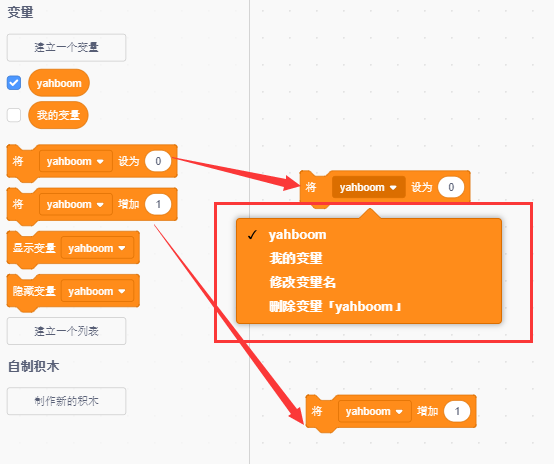


1. 给你的变量取一个名字（我这里取的是yahboom）然后点击确定，就会在变量的列表里看到yahboom这个变量了。





1. 下面就可以对变量进行操作了，下面的赋值积木里面可以选择自己创建的变量，将他设为0（可以自己设置为多少）或者将他增加1（可自己设置增加多少）



1. 同样也可以对它进行运算，点击运算，选择你想要的操作，这里选择的是+，然后可以将刚刚新建的变量拖动到这个椭圆形状里，同时这些运算也可以自己双击椭圆形状添加数字。

