



科技領域師培課程計畫

交通大學

		G7	Hr.	G8	Hr.	G9	Hr.
P	程式設計	Webduino/KUDO	2	BlockPy	2	Python	2
AD	演算法 資料處理	資料結構(一) 二進位系統: 表示、運算、 轉換	2	資料結構(二) 變數和陣列	2	資料結構(三) 結構體/複合資料、 鏈結串列	2
S	系統平台 (Link It)	資料傳輸簡介	2	遠端遙控物連網介紹	2	感測物聯網介紹	2
R	機器人 R	機器人感測器介紹	2	機器人致動器介紹	2	機器人軟硬體整合	2
T	資訊應用	NA	2	NA	2	NA	2
H	資訊vs生活	教育所談資訊素養	2	教育所談資訊素養	2	教育所談資訊素養	2
Ext	感測簡介 (AnnKor+Scratch	Apple Tree Marker	2	Dinosaur Bell Drawing Board	2	Music Contest Sumation	2
Ext	IOT Talk	兩球體碰撞運動實驗	2	多球體拋物運動實驗	2	多球體碰撞運動實驗	2
Ext	通訊簡介 (雲教授)						

資料結構(二)

- 變數
- 陣列
- 結構體

變數

我們知道在電腦中，資料主要是放在儲存裝置或記憶體中。
那在程式裡，資料是放哪裡呢？



變數

- 什麼是變數？
 - 在電腦程式中，變數是一個可以存資料的空間
 - 變數中所存的資料可以改變(而且可以改很多次喔!)
- 為什麼要有變數？
 - 我們可以用變數來記錄資訊
 - 例如：用變數來記錄：玩家得分，使用的次數、剩餘的時間(或血量、子彈數…) 等等。
- 相對於變數，另一種稱為**常數**，它的內容則是不能變的