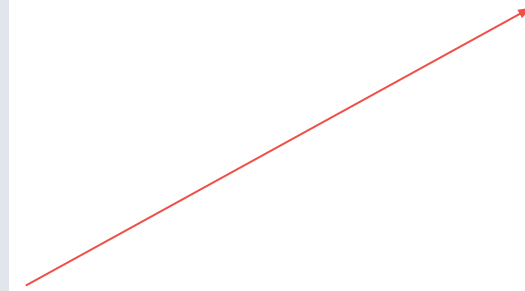
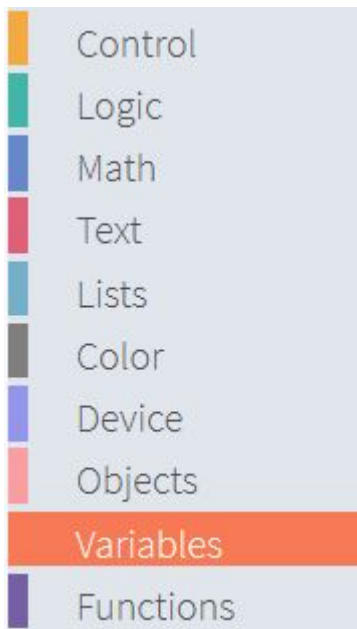


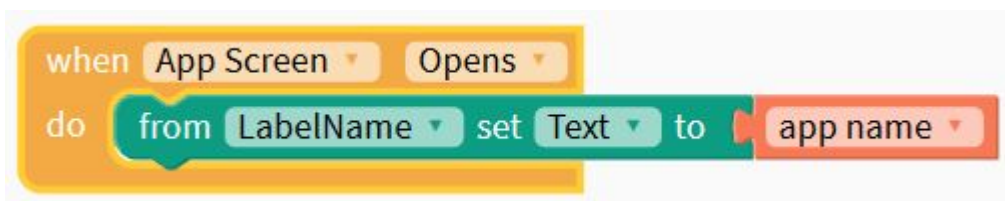
Variablen

Eine **Variable** dient als eine Art “**Behälter**”, in dem man Werte **speichern** kann (zum Beispiel Zahlen oder Zeichenketten). Diese können dann an anderen Orten, zum Beispiel anderen Screens, **wiederverwendet** werden.

Anlegen einer Variable



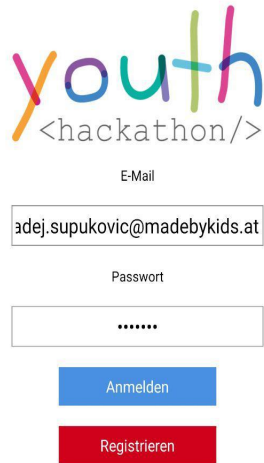
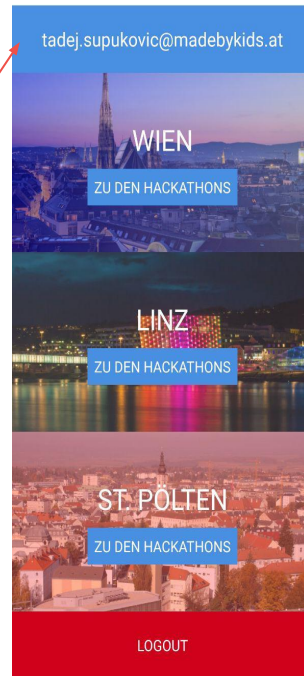
Auslesen des Werts einer Variable in ein Label



Variablen

Beispiel: E-Mail-Adresse im Hauptmenü anzeigen

Das Beispiel zeigt eine im Login-Feld eingegebene Mail-Adresse im Hauptmenü als Label an.

```

initialize stored variable email
initialize stored variable password

when ButtonAnmelden Click
do
  set stored email to from InputMail get Text
  set stored password to from InputPassword get Text
    
```

Initialisieren der Variablen und Wertzuweisung beim Einloggen.

```

when Hauptmenü Opens
do
  from LabelMailanzeige set Text to stored email
    
```

Anzeigen der gespeicherten Mail-Adresse im Label.

Die volle Version findest du in der **Youth Hackathon App** in den Lernressourcen.