

# Studio Rocketbot – Variables internas

Rocketbot Studio cuenta con variables nativas que puedes utilizar para acceder a información rápidamente. Estas variables pueden ser utilizadas desde cualquier comando y no necesitas crearla en la sección de variables o generar una acción para generarlas.

Variable	Descripción
<code>%rocketbot_last_status%</code>	dict. Almacena el estado del último comando ejecutado. {'status': 'True', 'message': 'setvar ', 'img': "", 'vars': [], 'ifs': [], 'extra': [], 'time': '0.004066944122314453'}
<code>%log_path%</code>	str. Almacena la ruta del archivo log de la ejecución en curso
<code>%base_path%</code>	str. Almacena la ruta de la carpeta de rocketbot
<code>%date%</code>	str. Almacena la fecha y hora actual. El formato es YYYY-MM-DD HH:MM:SS.ms
<code>%day%</code>	str. Retorna el día al momento de usar la variable
<code>%month%</code>	str. Retorna el mes al momento de usar la variable
<code>%year%</code>	int. Retorna el año al momento de usar la variable
<code>%hour%</code>	int. Retorna la hora al momento de usar la variable
<code>%minute%</code>	int. Retorna el minuto al momento de usar la variable
<code>%second%</code>	int. Retorna el segundo al momento de usar la variable
<code>%milisecond%</code>	str. Almacena la parte de los milisegundos de la hora al momento de usar la variable
<code>%machine%</code>	str. Almacena el nombre de la máquina donde se está ejecutando el proceso
<code>%tab%</code>	str. Contiene un tab
<code>%newline%</code>	str. Contiene un salto de línea o nueva línea
<code>%enter%</code>	str. Contiene un salto de línea o nueva línea
<code>%osname%</code>	str. Almacena el nombre del sistema operativo
<code>%username%</code>	str. Almacena el nombre de usuario de la computadora

<b>Variable</b>	<b>Descripción</b>
%db_path%	str. Almacena la ruta de la base de datos
%project_path%	str. Almacena la ruta de la carpeta de la base de datos. Para versiones superior a la 2024, corresponde a la carpeta del proyecto
%robot_name%	str. Contiene el nombre del robot
%production%	bool. Retorna True si la ejecución es en producción. En caso contrario, retorna False