

همانطور که در جزوه قبلی گفتیم ، این جلسه نیز در مورد متغیر ها در گیم میکر صحبت خواهیم کرد . با ما همراه باشید ...

شروع :

متغیرهای عمومی :

درست بر خلاف اینکه شما می توانید یک متغیر را به صورت مملى برای یک آبجکت تعریف کنید ، می توانید همین کار را به صورت عمومی نیز انجام دهید . برای اینکار کافیست که قبل از نام متغیر کلمه ی global را بیاوریم ، مثال :

global.health=5;

در اینجا ما یک متغیر عمومی به نام health ایجاد کردیم . وقتی یک متغیر به صورت عمومی تعریف می شود تمامی آبجکت ها می توانند به آن دسترسی داشته باشند .

یکی از کاربردهای مفید اینگونه متغیرها این است که فرض کنید قرار است بازی شما به اتاق دیگری منتقل شود و شما می خواهید امتیاز بازی کننده به اتاق بعدی منتقل شود . اگر از متغیر مملى استفاده کنید این کار عملی نخواهد بود زیرا آبجکت شما در هنگام رفتن به اتاقی دیگر مقدارش را با خود نمی برد و مقدار متغیر نابود می شود . مثال زیر را نظر بگیرید :

global.score=0;

در مثال بالا یک متغیر عمومی به نام score ایجاد کردیم که مقدارش صفر است . اما شما این متغیر را باید در چه رویداد (Event) تعریف کنید ؟؟ اشتباه معمول و رایج

این است که این متغیر در رویداد Create یا Room Start تعریف شود . اشتباه این کار این است که اگر شما بمرید یا و اتاق Restart شود ، رویدادهای Create یا Room Start مجددا اجرا می شوند و متغیر به مقدار اولیه اش که همان صفر بوده باز می گردد . در صورتی که می خواهیم مقدار امتیاز بازیکن همانی باشد که قبل از مردن او بوده است .

راه های مختلفی برای حل این مشکل هست . یکی از اینها استفاده از رویداد Start Event است .

راه دیگری نیز برای استفاده از متغیرها در گیم میکر وجود دارد و این راه استفاده از کلمه var است . وقتی شما یک متغیر را با استفاده از کلمه var که مخفف variable است ایجاد می کنید ، یک متغیر محلی در Script مورد نظر ایجاد می کند . این بدین معناست هیچ آبجکت دیگری توانایی این را ندارد که بعد از اجرا شدن اسکریپت مورد نظر این متغیر را فراخوانی کند . همچنین این متغیر را نمیتوان از دیگر اسکریپت ها فراخوانی کرد و در حقیقت فقط در همان اسکریپت مورد نظر کاربرد دارد .

برای این جلسه کافیهست ،

منتظر جلسه بعدی باشید ...