

در این جزوه قصد داریم تا کمی بیشتر با متغیرها در گیم میکر آشنا شویم ، با ما همراه باشید ...

شروع :

همانطور که قبلا گفتیم و همه ی شما می دونید متغیرها مکان هایی از حافظه هستند که برای ذخیره سازی داده ها از آنها استفاده می کنیم . این داده ها می تونن شامل داده های عددی و مروفی باشند . در گیم میکر نیز ما زیاد با متغیرها سر و کار داریم . بذارید یک مثال براتون بزنم تا بهتر براتون موضوع روشن بشه .

به عبارات زیاد دقت کنید :

```
first_name="majid";  
last_name="promakers";
```

در عبارتهای بالا ما دو متغیر به نام های first_name و last_name ایجاد کردیم . در متغیر اول ، یک رشته به نام majid را ذخیره کردیم و در متغیر دوم یک رشته ی دیگر به نام promakers را ذخیره کردیم . حالا ما این دو رشته را به صورت ذخیره شده داریم و هر وقت که بخواهیم می توانیم از آنها استفاده کنیم . حالا فرض کنید می خواهیم این دو رشته را روی مانیتور چاپ کنیم . کافیست از قسمت Add Event (روی Draw کلیک کرده و سپس به (زبانه ی control رفته و روی آیکون Execute Code کلیک کنیم و کدهای زیر را تایپ کنیم :

```
first_name="majid";  
last_name="promakers";  
draw_text(200,400,first_name+last_name)
```

همانطور که می بینید در دو خط اول متغیرها رو تعریف کردیم و دو رشته در آنها قرار دادیم و در خط سوم دستور دادیم که این دو متغیر با استفاده از تابع draw_text در مختصات $x=200$ و $y=400$ چاپ بشوند .

در مثال بالا یاد گرفتیم که چگونه دو متغیر که ماوی دو رشته هستند را کنار یکدیگر چاپ کنیم . حالا شاید بخواهید یک رشته را در کنار یک مقدار عددی چاپ کنید ، برای اینکار باید از تابع `string ()` استفاده کنید . به دستورات زیر دقت کنید :

```
number=1;  
item="position";  
draw_text ( 200,400,item+string(number)) ;
```

در خط اول یک متغیر به نام `number` ایجاد کردیم و عدد ۱ را در آن ذخیره کردیم . در خط دوم متغیر دیگری به نام `item` تعریف کردیم و یک رشته به نام `position` را در آن ذخیره کردیم . در خط سوم دستور دادیم که متغیر `item` که ماوی رشته `position` است به همراه تابع `string` که مقدار ۱ را بر میگرداند را چاپ کند . در این صورت خروجی ما چنین خواهد شد :

position1

تعریف متغیرهای محلی :

متغیر محلی بدین معناست که فقط همان آبجکتی که به متغیر نسبت داده شده است می تواند آن را فراخوانی کند . بگذارید با مثالی بیشتر این موضوع رو برای شما روشن کنم . یک آبجکت دلفواه با نام `obj_player` را در نظر بگیرید . فرض کنید کدهای زیر را برای آن نوشته اید :

```
health = 5;
```

در کد بالا ما سلامتی `obj_player` را مساوی ۵ قرار دادیم . حالا می خواهیم بدانیم که `obj_player` چقدر می تواند آسیب ببیند . برای اینکار کافیهست از دستور زیر استفاده کنیم :

```
damage = obj_player.health;
```

دقت کنید که عبارت هایی مثل `health` یا `damage` یا `obj_player` همگی دلفواه هستند و دستورات کلیدی در گیم میگر نیستند . در حقیقت با استفاده از یک نقطه که بین `obj_player` و `health` قرار می گیرد مشخص می کنیم که منظور ما فراخوانی متغیر محلی است .

در جلسه بعدی در مورد نوع دیگری از متغیرها به نام متغیرهای عمومی صحبت خواهیم کرد .

منتظر ما باشید ...