

بازی سازی و برنامه نویسی خلاقانه پایه

چوبک بیدپا

ج.



عرضه شده تحت لیسانس MIT

۱۳۹۷

نویسنده: چوبک بیدپا

سال عرضه: ۱۳۹۷

کاملاً رایگان

جهت برقراری ارتباط با چوبک بیدپا از ایمیل chubakbidpaa@riseup.net استفاده نمایید.

به خاطر اینکه بخش قابل توجهی از این کتاب، از آموزشهایی که تحت لیسانس Creative Commons، MIT و GPL عرضه شده اند استفاده میکند، استفاده، تکثیر و آموزش این کتاب، به شرط نام بردن نویسنده یعنی شخص حقیقی چوبک بیدپا، آزاد میباشد.

توجه داشته باشید که فایلهایی که همراه کتاب به فروش گذاشته شده اند، غیرقابل تکثیر بوده، و آپلود آنها توسط شخص حقیقی چوبک بیدپا قابل قبول میباشد.

تحت قوانین Transference، شما جهت استفاده از بخشهای این کتاب که توسط افراد دیگر نگاشته شده اند احتیاجی به اجازه از آنها ندارید.

در آخر، قابل توجه باشد که این کتاب یک پروژه ی اشتیاقی^۱ می باشد، و نه پروژه ای که برای به دست آوردن پول نوشته شده است. برای همین، مرام را به جای آورد و آنرا در جای دیگر آپلود نکنید.

لطفاً فایلهایی که همراه کتاب خریده اید نیز جایی کپی نکنید. قیمت فایلها با توجه به استطاعت خوانندگان، با الگوریتمی پیچیده^۲ تعیین شده است. برای همین همه میتوانند آن را بخرند. آپلود فایلهای کتاب در جای دیگر، پائرسی حساب میشود و از لحاظ اخلاقی، کاریست نپسندیده.

اما تکثیر خود کتاب با ذکر منبع آزاد است.

نکته: کدهای کتاب در فایل خریداری شده حی و حاضر آماده ی کپی میباشد.

^۱ Passion Project

^۲ با بیشتر شدن تعداد خریدارها، قیمت کاهش میابد.

قراردادهای کتاب

۱. بخشهای کتاب: این کتاب به دو بخش برنامه نویسی خلاقانه^۳، و بازی سازی تقسیم شده است.



۲. نکته: نکته های خاص کتاب در به این صورت مشخص شده اند:

نکته اینجاست که....

۳. استفاده از فایلها: اگر فایلی لازم باشد، نام و آدرس آن در فایل زیپ دانلود شده نوشته خواهد شد.

۴. یو آر الها به صورت <https://google.com> نوشته خواهند شد.

۵. متن پررنگ: وقتی لازم است روی کلمه ای تاکید کنم، یا کلمه جدید است و قبلا استفاده نشده، از **متن پررنگ** استفاده خواهد کرد.

۶. دکمه ها به صورت آیکون تعریف شده اند. یادتان باشد که دکمه ی  نشانگر دکمه ی شیفِت میباشد. دکمه ی بالا  میباشد.

۷. کد: کدهایی لازمه به صورت زیر نوشته خواهند شد.

```
for i:=maxint to 0 do
begin
{ do nothing }
end;
Write('Case insensitive ');
Write('Pascal keywords.');
```

Creative Programming^۳

فهرست مطالب

ج	فهرست مطالب
۱	۱ چند کلمه با خواننده
۳	۲ نگاهی کوتاه به ریاضی لازمه
۳	۱.۲ توابع
۴	۲.۲ بردارها
۸	۳.۲ مثلثات
۱۱	۴.۲ ماتریسها
۱۲	۵.۲ قائمیت در فضای سه بعدی
۱۵	۶.۲ پایان فصل ریاضی
۱۷	۳ نگاهی کوتاه به برنامه نویسی
۱۷	۱.۳ برنامه نویسی فانکشنال
۱۹	۲.۳ برنامه نویسی شیء گرا
۲۰	۳.۳ کتابخانه ها
۲۰	۴.۳ پایتان

فصل ۱

چند کلمه با خواننده

«آزادی خود را گرامی بدارید، وگرنه آنرا از دست میدهید.» امروزه، جبهه های مختلفی هستند که بر آزادی اطلاعات عقیده دارند. یکی از آنها نهاد گنو^۱ است که کرنل سیستم عامل لینکس^۲ را در دست دارد. دیگری مازیلاست^۳، که مرورگر فایرفاکس^۴ را منتشر کرده است.

من به شخصه معتقدم آزادی اطلاعات از آزادی بیان مهمتر است، چون اگر اطلاعات را برای خود نگه داریم، کمتر کسی راههای اشاعه ی آزادی بیان را یاد خواهد گرفت، یا اصلا خواهد دانست که آزادی بیان چه هست.

این کتاب نه تنها بر پایه ی عقیده به آزادی اطلاعات^۵ مجانی است، بلکه یکی از دلایل مجانی بودن آن اینست که تمام آن مال من نیست، بلکه، حدود ۳۰٪ این کتاب، ترجمه ی آموزشهای اینترنت، با اجازه از صاحبان آنهاست. ۲۰٪ این کتاب، از داکيومنتشنهای رسمی برداشته شده و ۵۰ درصد باقی را خودم نوشته ام.

شاید برایتان سوال باشد چرا این کتاب را نگاشت کرده ام. دلیل اصلی آن اینست که دلیلی داشته باشم تا برنامه نویسی را ادامه دهم. بعضی ها پروژه مینویسند، بعضی ها کتاب مینویسند. من در لفافه ی کتاب، پروژه مینوسم. تمام پروژه های کتاب اریجینال بوده، و فایلهایی که همراه کتاب خریده اید، کار من هستند.

دلیل دیگری که این کتاب را نوشته ام، اینست که کتاب های بازی سازی به زبان فارسی کم هستند، و کمتر کسی در ایران از برنامه نویسی خلاقانه خبر دارد. سعی من درینست که با نوشتن در مورد این دو دیسپلین دوست داشتنی، فرهنگ آنها را در کشور اشاعه بدهم.

GNU^۱

Linux^۲

Mozilla^۳

Firefox^۴

Freedom of Information^۵

از سابقه ام در برنامه نویسی و بازی سازی بگویم. من از شانزده سالگی 25 کم و بیش در برنامه نویسی، و گهگاهی ساخت بازی، فعال بوده ام. مانند خیلی ها از نرم افزار Game Maker کارم را شروع کردم! و با آن چندین بازی مانند تتریس، بریک اوت و... ساختم. من چندین بازی تحت اسکی مانند بلک جک نیز نوشته ام. من زبانهای سی پلاس پلاس، پایتان، و سی را میدانم و با زبان اسکریپت نویسی چندین نرم افزار آشنایی دارم. درضمن نمره ی تافل در ۱۷ سالگی ۹۵ بوده پس به ترجمه ام اعتماد کنید.

سابقه ی من در برنامه نویسی خلاقانه کمتر است. دو سال پیش بود که با نرم افزار افتر افکتس^۶ آشنا شدم و به صرافت نوشتن پلاگین برایش افتادم، و طی این امر، با کتابخانه ی Cinder برای سی پلاس پلاس آشنا شدم. و از آنجا بود که با زبان Processing و شیدر ها آشنا گردیدم. الان تسلط کافی برای آموزش پایه ی شیدرها و زبانها و کتابخانه های برنامه نویسی خلاقانه دارم.

بگذارید در مورد چارچوب کتاب کمی صحبت کنم. در این کتاب، دو بخش داریم، برنامه نویسی خلاقانه، و بازی سازی که به دو بخش Asset و برنامه نویسی تقسیم میشود. در بخش آست سعی شده با استفاده از برنامه های مختلف، ساخت اسپریت، تایل، اسپریت شیت، تایل شیت، عکس پس زمینه، مدل سازی سه بعدی، و تکسچر و متریال را آموزش دهم. در بخش برنامه نویسی کتابخانه ی Arcade پایتان، کتابخانه ی SFML سی پلاس پلاس، و انجین Godot آموزش داده خواهد شد. اگر فرصت شد، آموزشی کوتاه برای ساخت انجین خودتان را خواهم نوشت.

قبل از هرچیزی دو چیز باید یادآوری شود: برنامه نویسی، و ریاضی. من زیاد در مورد این دو کانسپت حرف نمیزنم، چون وظیفه ی خود خواننده است که این دو را از قبل یاد داشته باشد، اما فقط در حد یادآوری، در مورد این دو حرف خواهم زد.

من تازه نوشتن این کتاب را شروع کرده بودم و همین الان برای من موهبتی بوده است، چون باعث شد لِیتک را یاد بگیرم و مطمئنم در طول کتاب، من بیشتر از شما خواهم آموخت! و آیا اینچنین نیست که همه، برای یادگیری، درس میدهند؟ هر کلمه ای که یاد میدهی، دو کلمه می آموزی. و این یک موهبت است.

در آخر، در این دنیای پرهیر و گیر، اگر پَشَنی دارید که به شما آرامش میدهد، نیکوست. و اگر این کتاب برای پیدا کردن این پَشَن کمک میکند، خوشحالم.

چوبک بیدپا مشهد - ۱۳۹۷

فصل ۲

نگاهی کوتاه به ریاضی لازمه

۱.۲ توابع

یک تابع^۱ به صورت زیر نشان داده میشود:

$$y = f(x)$$

وظیفه ی یک تابع، تغییر عدد داده شده بر اساس قوانین داده شده است. به این قانون، تابع میگویند. مثلاً تابع $f(x) = x^2$ که به آن تابع مربع می گویند، وظیفه اش بردن عدد به توان دو است. به عکس تابع، تابع معکوس^۲ میگویند و به صورت زیر نشان داده میشود:

$$y = f(x)^{-1}$$

مثلاً معکوس تابع مربع، تابع ریشه دو یعنی $f(x) = \sqrt{x}$ میباشد. میتوان دو تابع را با هم به صورت $f(g(x))$ ترکیب کرد که به آن تابع مرکب میگویند. از دیگر عملیاتها عبارت است از:

$$(f + g)(x) = f(x) + g(x)$$

$$(f - g)(x) = f(x) - g(x)$$

$$(f * g)(x) = f(x) * g(x)$$

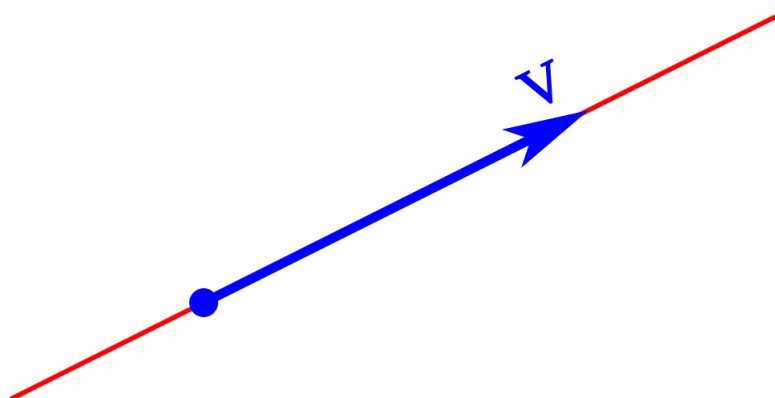
Function^۱
Inverse^۲

$$\left(\frac{f}{g}\right)(x) = \frac{f(x)}{g(x)}$$

به تمام اعدادی که تابع میپذیرد، دامنه^۳، و تمام اعدادی که تابع خارج میکند، برد^۴ خوانده میشود. دامنه ی یک تابع را ما تعیین میکنیم، اما برد آن را خود تابع تعیین میکند. در آخر، بگذارید بگوییم که تابع مانند یک ماشین است. ورودی آن x و خروجی آن $f(x)$ است. در برنامه نویسی از توابع استفاده ی زیادی میشود. در بخش برنامه نویسی خواهید خواند.

۲.۲ بردارها

اگر فضای دوبعدی را به دو بخش نقاط افقی و نقاط عمودی تقسیم کنیم، بردار^۵ خطی است که چهار نقطه را به هم وصل میکند.



بردار را به صورت زیر نشان میدهند:

$$\vec{V} = (x_1, y_1) + (x_2, y_2)$$

صفحه ی مختصات را به این صورت میکشیم:

Domain^۳
Range^۴
Vector^۵



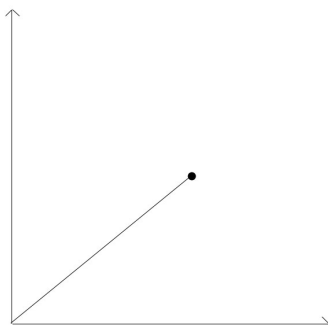
که به آن **دستگاه مختصات دکارتی**^۶ میگویند. در دستگاه مختصات دکارتی، دو محور X و Y به ترتیب محور افقی و عمودی ما را تشکیل می دهند. ما مختصات یک نقطه را در پراکنش به صورت (X, Y) نشان میدهیم. همانطور که گفته شد، خطی که دو نقطه را به هم وصل کند، بردار نام دارد.

در جبر خطی، بردار را به صورت:

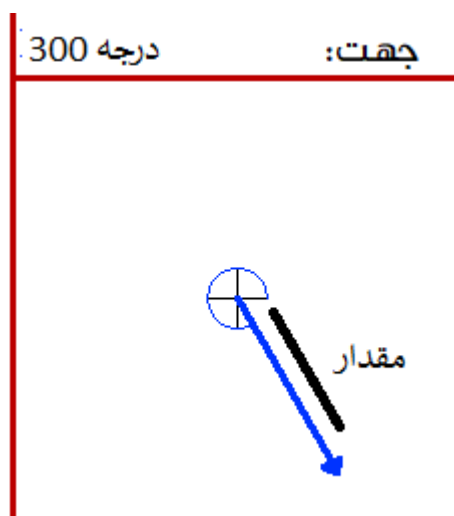
$$\vec{V} = \begin{pmatrix} X \\ Y \end{pmatrix}$$

نشان داده میشود و نقطه ی اول آن، مسقط الرأس دستگاه مختصات یعنی $(0, 0)$ میباشد.

^۶ Cartesian Coordinate System



به برداری که مختصات افقی، یا عمودی آن، یک باشد بردار واحد میگویند. بردار واحد افقی را \vec{i} و بردار افقی عمودی را \vec{j} میگویند. بردارها را میتوان به صورت مضربی از بردار واحد نشان داد مثلاً بردار $\vec{V} = \begin{pmatrix} X \\ Y \end{pmatrix}$ را میتوان به صورت $X\vec{i} + Y\vec{j}$ نشان داد. یک بردار دارای دو خصیصه می باشد. جهت^۷ و مقدار^۸. که به صورت زیر نشان داده میشود:

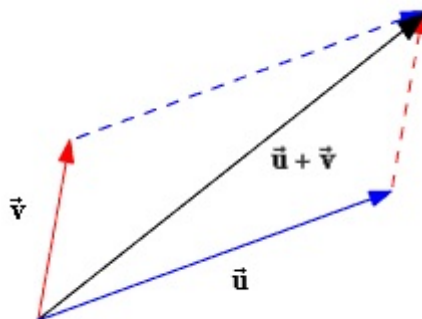


برای به دست آوردن مقدار بردار ازین فرمول استفاده میکنیم:

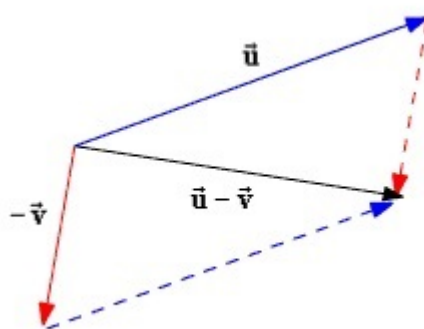
$$|\vec{V}| = \sqrt{x^2 + y^2}$$

دو بردار را میتوان به صورت زیر جمع کرد:

Direction^۷
Magnitude^۸



و به این صورت تفریق کرد:



اما دو نوع ضرب برداری داریم. ضرب نقطه ای^۹ و ضرب صلیبی^{۱۰}. قبل ازین که پیش بروید، قسمت مثلثات 2.3 را بخوانید. فرض کنید دو بردار به صورت زیر هستند:



ضرب نقطه ای به صورت زیر تعریف میشود:

$$\vec{A} \cdot \vec{B} = |\vec{A}| |\vec{B}| \cos \alpha$$

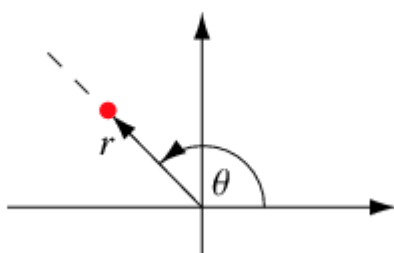
و ضرب صلیبی ازین فرمول استفاده میکنیم.

$$\vec{A} \times \vec{B} = |\vec{A}| |\vec{B}| \sin \alpha \vec{n}$$

که \vec{n} برداری واحد عمود بر دو بردار است. برای به دست آوردن \vec{n} کافیست از انگشتان وسط، اشاره، و شصت خود استفاده کنید. انگشت شصت شما، همواره بردار واحد عمود است، که مضربی از ضرب صلیبی دو بردار می باشد.

۳.۲ مثلثات

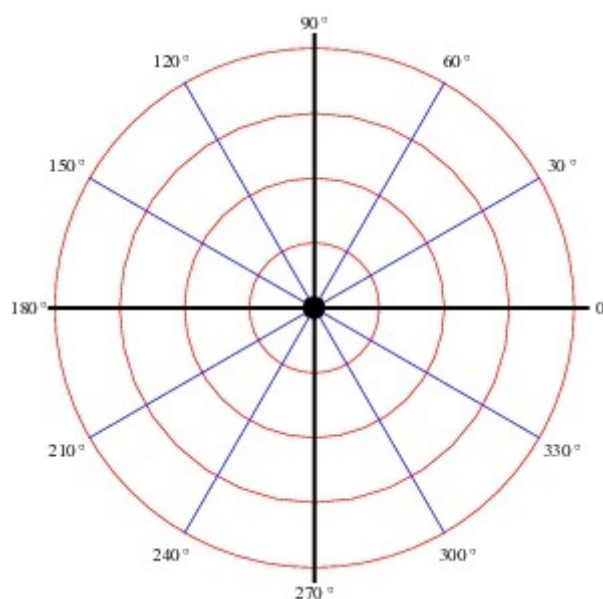
مثلثات بحثیست پیچیده. و من نیز ریاضیدان نیستم پس به کمی در مورد این مبحث قناعت میکنیم. قبل از هرچیزی، بگذارید در مورد **دستگاه مختصات قطبی**^{۱۱} حرف بزنم. دستگاه مختصات قطبی، مانند دستگاه مختصات دکارتی، دارای دو محور عمودی و افقی است. اما در این دستگاه مختصات، ما یک نقطه را، عوض X و Y توسط یک زاویه α و یک بردار شعاع \vec{r} نشان میدهیم:



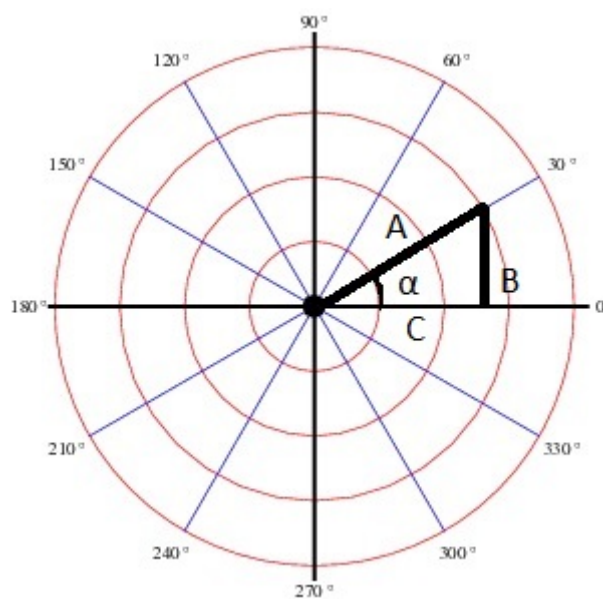
در برنامه نویسی خلاقانه، دستگاه مختصات قطبی کاربردهای زیادی دارد. اما در کامپیوتر، **پیکسلها**^{۱۲} در دستگاه مختصات دکارتی قرار دارند. حلال مشکلات ما، مثلثات است. یک دایره ی واحد را در دستگاه مختصات قطبی کنید که شعاعش ۱ میباشد:

^{۱۱} Polar Coordinate System

^{۱۲} در مورد پیکسلها به وفور حرف خواهیم زد.



اگر زاویه ی 30° را انتخاب کرده و یک مثلث قائم الزاویه دور آن بکشیم:



سینوس و کسینوس زاویه 30° درجه که اینجا α نامیده میشود، به صورت زیر تعریف میگردد:

$$\sin \alpha = \frac{\text{مقابل}}{\text{وتر}}$$

و:

$$\cos \alpha = \frac{\text{مجاور}}{\text{وتر}}$$

همچنین تانژانت و کتانژانت به صورت زیر تعریف میشوند:

$$\tan \alpha = \frac{\sin \alpha}{\cos \alpha}$$

و

$$\cot \alpha = \frac{\cos \alpha}{\sin \alpha}$$

درجه، تنها واحد اندازه گیری زاویه نیست. واحد دیگر، **رادیان**^{۱۳} نام دارد. یک زاویه در رادیان، بین ۰ و 2π قرار دارد. ارزش π حدود ۳.۱۴۱۵۹۲۶۵۳۵ است. ما برای کار با پیکسلها، ارقام اعشار بیشتر ازین نیز نیازمندیم. برای تبدیل درجه به رادیان:

$$n^{\circ} \times \frac{\pi}{180}$$

، و بالعکس:

$$nrad \times \frac{180}{\pi}$$

توابع مثلثاتی توسط **هویتهای مثلثاتی**^{۱۴} به هم ربط داده میشوند. بعضی ازین هویتها عبارتند از:

$$\sin^2 \alpha + \cos^2 \alpha = 1$$

$$\sin(-\alpha) = -\sin \alpha$$

$$\cos(-\alpha) = \cos(\alpha)$$

$$\sin(\alpha \pm \beta) = \sin \alpha \cos \beta \pm \cos \alpha \sin \beta$$

$$\cos(\alpha \pm \beta) = \cos \alpha \cos \beta \pm \sin \alpha \sin \beta$$

اینها تقریباً تمام سرفصههایی هستند که شما برای این کتاب لازم دارید. توجه کنید، این کتاب، نه برنامه نویسی خلاقانه و بازی سازی کلی.

^{۱۳} Radians

^{۱۴} Trigonometric Identities

۴.۲ ماتریسها

به آرایه هایی از اعداد که به صورت n سطر و m ستون به نمایش در می آیند، **ماتریس**^{۱۵} میگویند. یک ماتریس را به این صورت نشان میدهند:

$$M_{m,n} = \begin{bmatrix} a_{1,1} & a_{1,2} & \cdots & a_{1,n} \\ a_{2,1} & a_{2,2} & \cdots & a_{2,n} \\ \vdots & \vdots & \ddots & \vdots \\ a_{m,1} & a_{m,2} & \cdots & a_{m,n} \end{bmatrix}$$

در ساخت بازیهای کامپیوتری و برنامه نویسی خلاقانه ما بیشتر نیاز به ماتریسهای 2×2 ، 3×3 و 4×4 داریم. جمع و تفریق ماتریسها به این صورت انجام میشود:

$$M_{m,n} \pm N_{m,n} = \begin{bmatrix} m_{1,1} \pm n_{1,1} & m_{1,2} \pm n_{1,2} & \cdots & m_{1,n} \pm n_{1,n} \\ m_{2,1} \pm n_{2,1} & m_{2,2} \pm n_{2,2} & \cdots & m_{2,n} \pm n_{2,n} \\ \vdots & \vdots & \ddots & \vdots \\ m_{n,1} \pm n_{n,1} & m_{n,2} \pm n_{n,2} & \cdots & m_{n,n} \pm n_{n,n} \end{bmatrix}$$

ضرب ماتریسها به این روش صورت میپذیرد که، هر سطر با یک ستون. پس تا سطرها و ستونهای دو ماتریس با هم مساوی نباشند، ضرب صورت نمیپذیرد.

$$M_{1,n} \times N_{m,1} = \begin{bmatrix} m_{1,1} & m_{1,2} & \cdots & m_{1,m} \end{bmatrix} \times \begin{bmatrix} n_{1,1} \\ n_{2,1} \\ \vdots \\ n_{m,1} \end{bmatrix} = (m_{1,1} \times n_{1,1}) + (m_{1,2} \times n_{2,1}) + \cdots + (m_{1,n} \times n_{m,1})$$

یکی دیگر از عملیتهای ماتریسی، **دترمینان**^{۱۶} است. برای احتساب دترمینان ماتریسهای بزرگتر از 3×3 الگوریتمهای زیادی مانند **دیکامپوزیشن**^{۱۷} وجود دارد که خود آن توسط افراد مختلفی در طول سالها بهسازی گشته اند، اما راه ساده ای برای به دست آوردن دترمینان 2×2 وجود دارد که به شرح زیر است:

^{۱۵} Matrix^{۱۶} Determinant^{۱۷} Decomposition

$$A = \begin{bmatrix} A & B \\ C & D \end{bmatrix}$$

$$|A| = AD - BC$$

به I_n ماتریس هویت^{۱۸} میگویند و مثلاً I_3 به صورت زیر تعریف میشود:

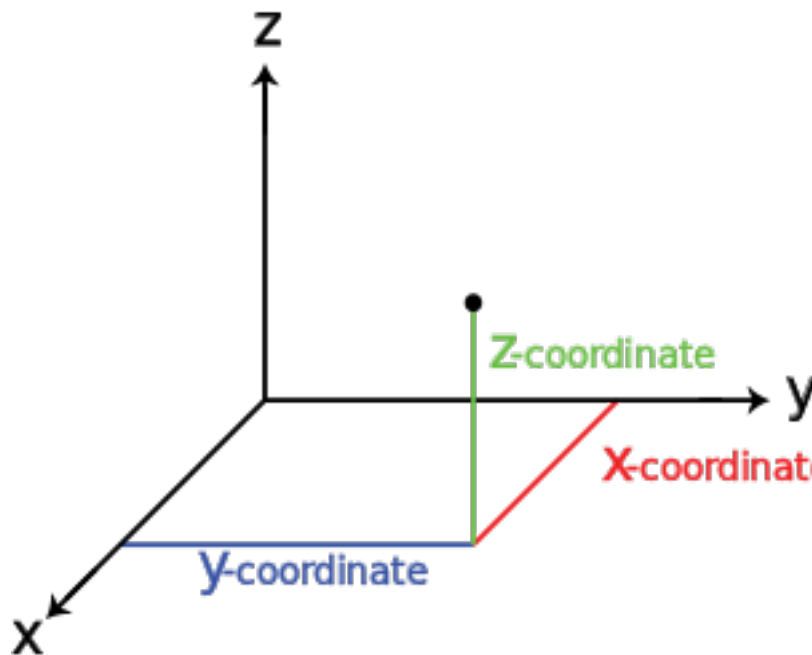
$$I_3 = \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

ما در برنامه نویسی خلاقانه و بازی سازی از ماتریسها استفاده های زیادی خواهیم برد.

۵.۲ قائمیت در فضای سه بعدی

ما در بخش بردار دیدیم که دستگاه مختصات دکارتی شامل دو محور عمودی و افقی است. اما همیشه اینگونه نیست، بلکه، میتوان با اضافه کردن یک بردار اضافه که نام آن Z است به دستگاه سه بعدی دست پیدا کنیم. این دستگاه را به صورت R^3 نشان میدهند و در تصویر زیر میتوانید محور Z را مشاهده کنید:

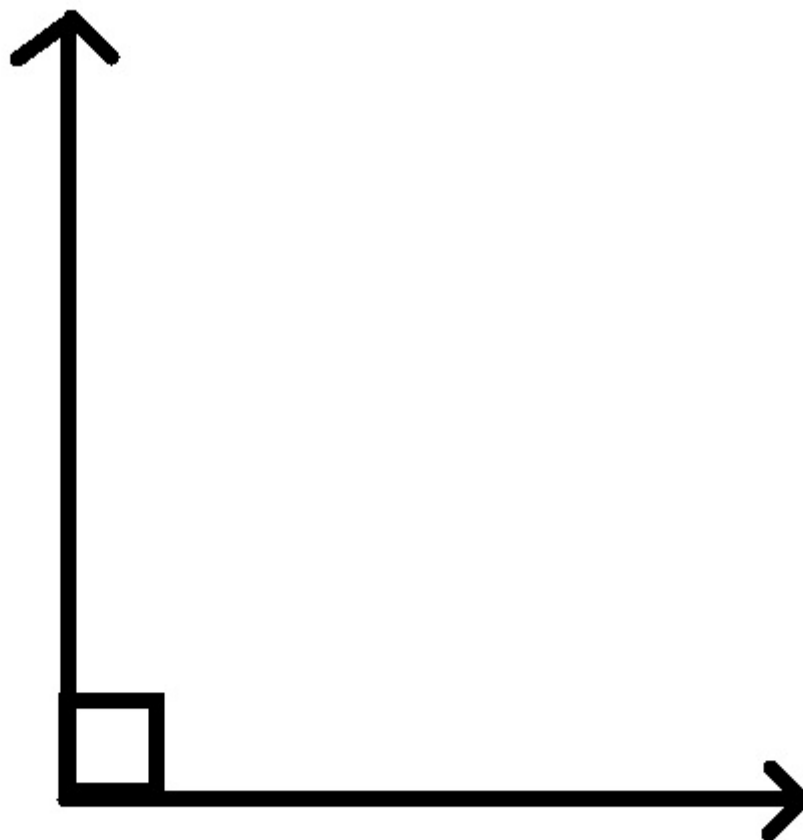
^{۱۸}Identity



توجه کنید که در بعضی از نرم افزارها جای Y با Z عوض میشود. یک بردار را در فضای R^3 به صورت زیر نشان میدهیم:

$$\vec{V} = \begin{pmatrix} X \\ Y \\ Z \end{pmatrix}$$

همه ی قوانین R^2 برای R^3 برقرار است. مثلاً به بردار واحد محور Z ، \vec{k} میگویند. غرض از این بخش، اینست که **قائمیت**^{۱۹} در فضای سه بعدی را معرفی کنم. زیرا برای بازیهای دو و نیم بعدی، دوربین باید قائم بر فضای R^3 باشد.



در کل، دو بردار وقتی بر هم قائمند که حاصلضرب نقطه ای آنها، صفر باشد:

$$\vec{A} \cdot \vec{B} = 0 \text{ اگر و تنها اگر } \vec{B} \text{ قائم است بر } \vec{A}$$

اگر فرمول ضرب نقطه ای یادتان باشد، و در اینترنت کسینوس ۹۰ را خوانده باشید، میدانید که:

$$\vec{A} \cdot \vec{B} = |A||B| \cos \alpha$$

و $\cos(90) = 0$ پس:

$$|A||B| \cos(90) = 0$$

۶.۲ پایان فصل ریاضی

کلید یادگرفتن ریاضی یک چیز است: n تمرین! یادتان نرود که حافظه، چیز است فرار، و هر لحظه ممکن است همین چیزهای کمی که از بنده ی حفر آموخته اید، که مطمئنم برای بیشتر شما یک یادآوری ساده و کوتاه بوده، و برای خیل عظیمی از شما فوت آب بوده، و فقط یک لیست است، سریع از حافظه ی شما رخت برمیبندند. تمرین کنید، نوت برداری کنید، و یادتان نرود که روم را در یک روز نساخته اند. این ضرب المثل را چندین بار در طول کتاب تکرار خواهم کرد. یادگیری طول میکشد. و یادتان نرود که هیچکس استعداد چیزی را ندارد، و همه چیز با تمرین میسر میشود.

در فصل بعد، در مورد برنامه نویسی، زبان پایتان و C++ حرف خواهیم زد.

فصل ۳

نگاهی کوتاه به برنامه نویسی

درین فصل نگاهی کوتاه می اندازیم به برنامه نویسی^۱. ابتدا به دو پردایم^۲ برنامه نویسی فانکشنال^۳ و شیء گرا^۴. و بعد پیچیدگی زمانی^۵ را توضیح خواهیم داد. بعد از آن، نگاهی می اندازیم به سینتکس^۶ زبان پایتان^۷ و C++.

۱.۳ برنامه نویسی فانکشنال

از بین تمام روشها، یا به عبارتی، پردایمهای برنامه نویسی، برنامه نویسی فانکشنال یا تابعی ساده ترین، و پر مصرف ترین آنهاست. اکثر اشخاصی که برنامه نویسی را شروع میکنند، از برنامه نویسی فانکشنال شروع میکنند. زبانهای قدیمی مانند فورترن^۸ و لیسپ^۹ همه فانکشنال هستند. با توابع در فصل ریاضی آشنا شدیم. توابع کامپیوتری نیز با توابع ریاضی فرق زیادی ندارد، همه ی آنها یک ماشین هستند که ورودی را به خروجی تبدیل میکنند. یک تابع، مجموعه ای از دستورات^{۱۰} است که پارامتر^{۱۱} داده شده را با تغییرات، باز میگردانند. این تغییرات میتواند

^۱ Programming

^۲ Paradigm

^۳ Functional

^۴ Object Oriented Programming

^۵ Time Complexity

^۶ به دستور زبانی یک زبان برنامه نویسی Syntax گفته میشود.

^۷ Python

^۸ FORTRAN

^۹ Lisp

^{۱۰} Instructions

^{۱۱} Parameter

عملیاتهای جمع و تفری، ضرب و تقسیم، باقیمانده، و یا تغییر نوع پارامتر مثلاً از عدد صحیح به عدد حقیقی، و یا هرچیز دیگری باشد. برای اجرای تابع، آنرا **میخوانیم**^{۱۲} و به پارامتری که به آن میدهیم، **آرگومان**^{۱۳} میگوییم. اینستراکشن ست زیر را در نظر بگیرید:

۱. عدد n را بگیر.

۲. برای n بار، n را ضربدر $n - 1$ کن.

۳. جواب را برگردان.

به این تابع، تابع **فاکتوریل**^{۱۴} میگویند. توابع زیادی هستند، پیچیده و ساده، مهم اینجاست که از آنها درست استفاده کنید. بعضی از توابع، پارامتر قبول نمیکنند. بعضی از توابع، ارزشی را باز نمی گردانند. به این نوع از توابع **ووید**^{۱۵} میگویند. بعضی از زبانها، **تایپ ثابت**^{۱۶} هستند و باید نوع ارزشهای باز گرداننده را مشخص کرد. C++ یکی ازین نوع زبانهاست. بعضی از زبانها **تایپ دینامیک**^{۱۷} هستند و لازم نیست نوع ارزش بازگرداننده را در آنها مشخص کرد. پایتان یکی ازین زبانهاست. هردو زبان پایتان و C++ هم فانکشنال هستند، هم شیء گرا. در مورد پردایم شیء گرا در بخش بعد صحبت خواهیم کرد. هرزبان مقداری تابع از پیش تعیین شده دارد، اما بقیه ی تابع ها را خودتان باید تعیین کنید. اینکه در چه زمانی باید تابع تعیین کرد، قانون طلایی اینست که هرگاه دیدید عملی را دارید بیشتر از یک بار انجام میدهید، وقت تعیین کردن یک تابع است. همه ی زبانها دارای **کتابخانه**^{۱۸} هایی هستند که شامل توابع و کلاسها 3.2 و دیگر کدهایی هستند که به برنامه نویس کمک میکنند خود را تکرار نکنند.^{۱۹}

Call^{۱۲}

Argument^{۱۳}

Factorial^{۱۴}

Void^{۱۵}

Statically Typed^{۱۶}

Dynamically Typed^{۱۷}

Library^{۱۸}

DRY - Don't Repeat Yourself^{۱۹}

قانون پلاتینیوم برنامه نویسی، اینست. هرگز چیزی که در یک کتابخانه موجود است را ننویسید. مثلاً عوض اینکه در زبان جاوا^{۲۰} عوض نوشتن صدها خط کد برای به دست آوردن یک تابع ماتریس، میتوان از کتابخانه ی JAMA استفاده کرد.

۲.۳ برنامه نویسی شیء گرا

برنامه نویسی شیء گرا بر پایه ی کانسپت کلاس^{۲۱} میجرخد. گفتیم توابع مانند ماشینهایی هستند که اطلاعات را از حالتی به حالت دیگر تغییر میدهند. اگر تابع، ماشین است، کلاس، یک خیابان پر از ماشین است که در آن هزاران ماشین وجود دارد، و همچنین چنده هزار عابر پیاده که سوار ماشین میشوند. درین تشبیه، به ماشین اسلوب^{۲۲} و به عابر پیاده خواص^{۲۳} میگویند. اگر ایده ی کلاس، یعنی یک خیابان پر از عابر پیاده و ماشین را داشته باشیم، با آن میتوانیم هزاران هزار خیابان بسازیم. به هر خیابانی که ما میسازیم، شیء^{۲۴} میگویند. در یک کتابخانه مانند کتابخانه ی JAMA که از آن نام بردیم، یک کلاس به نام ماتریس وجود دارد و این کلاس چندین اسلوب و چندین خواص دارد. یکی از آن اسلوبها، ارزش سطر و ستون داده شده را به کاربر برمیگرداند. بعضی از متدها و خواصها، خصوصی اند، یعنی جز سازنده ی کلاس خیابان، کسی اجازه ی عوض کردن آن را ندارد. اما بعضی از اسلوبها و متدها قابل تغییرند. فرض کنیم یک کلاس داریم به نام مدرسه. برای ساختن یک شیء مدرسه از آن، باید به آن /ارزشهایی مانند آدرس مدرسه، تعداد کلاسها، اینکه مدرسه بوفه داشته باشد یا نه، نام مدرسه، اینکه دبیرستان است یا ابتدایی، و... را بدهیم تا از آنها، خواص مدرسه را تعیین کند. این کار توسط اسلوب سازنده^{۲۵} انجام میشود. و یا به سادگی میخواهیم یک مدرسه ی قدیمی را بگوییم و خراب کنیم. برای این کار از اسلوبی به نام خراب کننده^{۲۶} استفاده میکنیم. یگ گلاس میتواند چنین سازنده داشته باشد، ولی فقط یک خراب کننده میتواند داشته باشد.

در بخش بعدی در مورد کتابخانه ها صحبت خواهیم کرد.

-
- Java^{۲۰}
 - Classes^{۲۱}
 - Method^{۲۲}
 - Properties^{۲۳}
 - Object^{۲۴}
 - Constructor^{۲۵}
 - Destructor^{۲۶}

۳.۳ کتابخانه ها

به مجموعه توابع و کلاسهای از قبل آماده شده، کتابخانه میگویند. هر کدی که در صورت اجرا، عملیات خاصی انجام نداده، و به کدهای دیگر برای اجرا وابسته باشد، کتابخانه نام میگیرد. اکثر زبانها برای کتابخانه های خود دارای یک دیتابیس هستند، که زبان پایتان جزء آنهاست، اما بعضی از زبانها برای کتابخانه های خود دیتابیس ندارد، مانند C++. دلیل آن اینست که اکثر کتابخانه های C++، متن بسته و پولی هستند. کتابخانه ها میتوانند به صورت فایل متنی، یا فایل **باینری**^{۲۷} عرضه شوند. کتابخانه های پایتان متنی، و کتابخانه های C++ باینری هستند. گاهی کتابخانه هایی به صورت متنی نیز عرضه میشوند. در این کتاب آموزش ساخت یک کتابخانه ی برنامه نویسی خلاقانه با پایتان را خواهیم داد.

۴.۳ پایتان

زبان پایتان در سال ۱۹۹۹ برای بار اول عرضه شد و در هنگام نوشتن این کتاب، در ورژن ۱.۷.۳ به سر میرد. درین فصل، فقط قطره ای از دریای این زبان را آموزش میدهم. برای آموزش بهتر زبان، به کتاب مخصوص مراجعه کنید.

پایتان زبانی کاملاً مدرن، قابل انعطاف، یکدست، و جذاب و ساده میباشد که برای از اتوماسیون گرفته تا بازی سازی، کاربرد دارد. اینستراکشن های پایتان **ترجمه**^{۲۸} میشوند، یعنی لازم نیست که از قبل به زبان اسمبلی یا ماشین در بیایند، بلکه، در حین اجرا به زبانهایی مثل C یا Java ترجمه میشوند و بعد خط به خط اجرا میشوند. عرضه ی اصلی پایتان که ما از آن استفاده میکنیم، از C++ استفاده میکند.

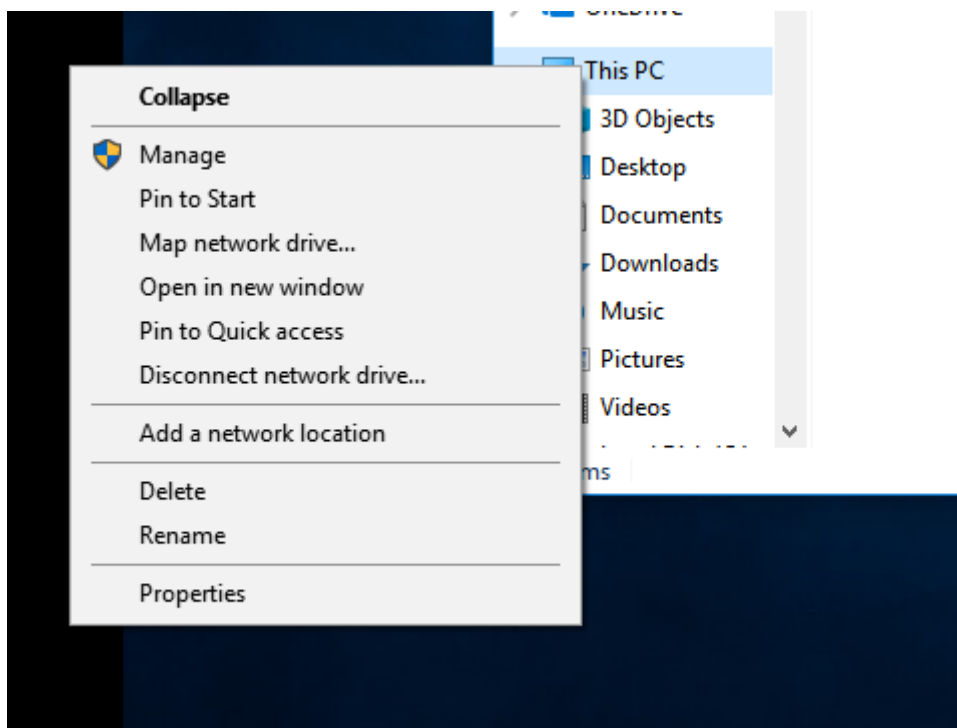
نصب پایتان

۱. به این صفحه بروید و پایتان را دانلود کنید: <https://www.python.org/downloads/>

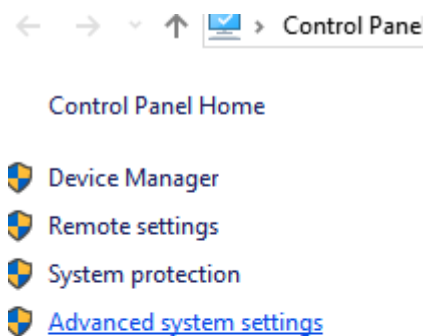
۲. آنرا نصب کنید.

۳. از فایل اکسپلورر مانند زیر روی Properties کلیک کنید:

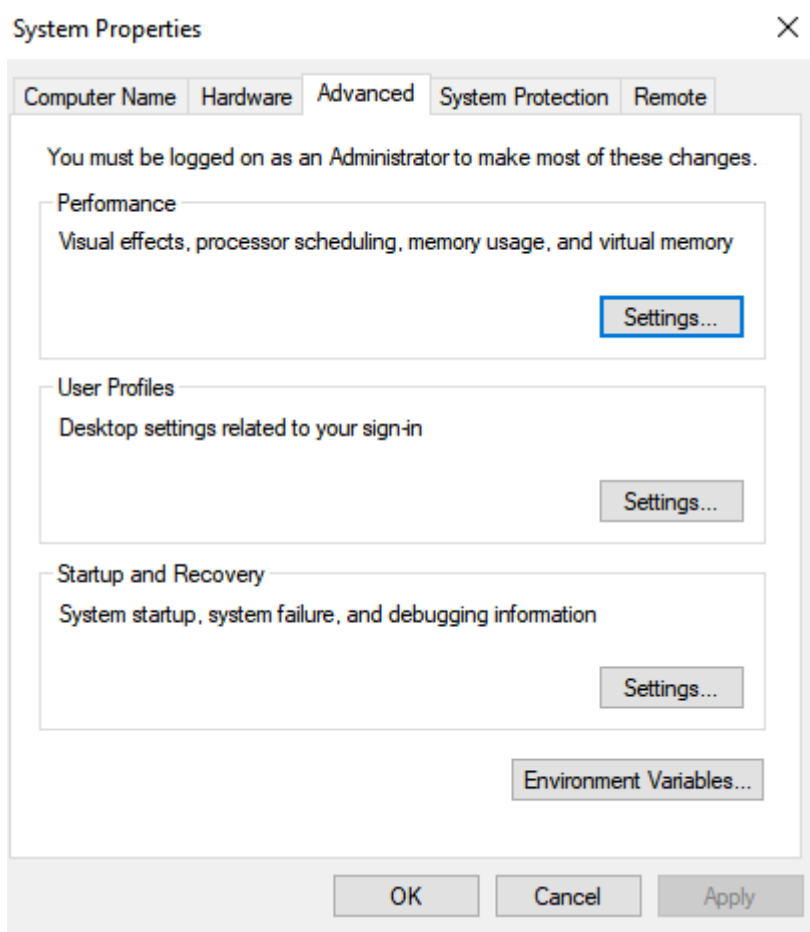
Binary^{۲۷}
Interpret^{۲۸}



۴. روی Advanced System Settings کلیک کنید.



۵. روی گزینه Environment Variables کلیک کنید.



۶. روی Path کلیک کنید.

Variable	Value
OPENCV_DIR	C:\opencv\build\x64\vc15
OS	Windows_NT
Path	I:\AE SDK\Cuda\bin;I:\AE SDK\Cuda\libnvvp;C:\Program Files (x86)\...
PATHEXT	.COM;.EXE;.BAT;.CMD;.VBS;.VBE;.JS;.JSE;.WSF;.WSH;.MSC
PROCESSOR_ARCHITECTURE	AMD64
PROCESSOR_IDENTIFIER	Intel64 Family 6 Model 60 Stepping 3, GenuineIntel
PROCESSOR_LEVEL	6

New... Edit... Delete

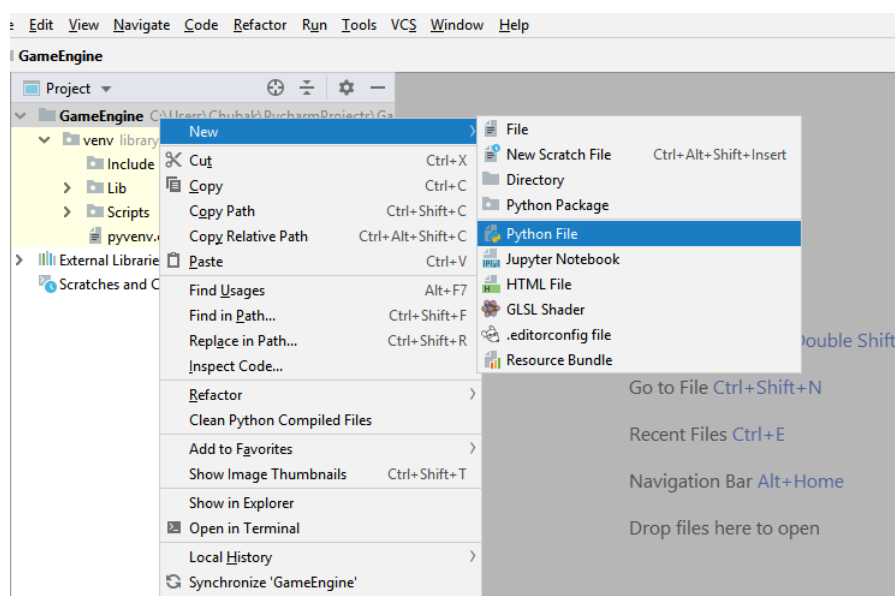
۷. دو گزینه ی زیر را به آن اضافه کنید.

Py	C:\Windows\system32
TE	C:\Windows
TM	C:\Windows\System32\Wbem
	C:\Windows\System32\WindowsPowerShell\v1.0\
	C:\Windows\System32\OpenSSH\
	C:\Program Files (x86)\NVIDIA Corporation\PhysX\Common
	C:\Program Files\Microsoft SQL Server\130\Tools\Binn\
yste	D:\Program Files\MiKTeX 2.9\miktex\bin\x64\
Va	C:\Users\Chubak\AppData\Local\Programs\Python\Python37
Ol	C:\Users\Chubak\AppData\Local\Programs\Python\Python37\Scripts
Os	C:\opencv\build\x64\vc15\bin
Pa	C:\Program Files\dotnet\
PA	D:\SFML\thor-v2.0-msvc2015\bin
PF	C:\Program Files\CMake\bin
PF	D:\SFML\SFML\lib
PF	D:\SFML\Thor\lib
PF	D:\GLFW\lib

برای نوشتن کد پایتان احتیاج به یک محیط گسترش مجتمع^{۲۹} دارید. من PyCharm Community را پیشنهاد میکنم که کاملاً مجانیست. آنرا میتوانید از <https://www.jetbrains.com/pycharm/> دریافت کنید.

^{۲۹}Environment Development Integrated

چهارم و باز کردن یک پروژه ی جدید، از طریق زیر یک فایل پایتان بسازید: [com/pycharm/download/#section=windows](https://www.jetbrains.com/pycharm/download/#section=windows) دانلود کنید. بعد از باز کردن پای



حال وقت نوشتن اولین کد ماست. بنویسید:

```
new_variable = "A Portal to the World of Python"
print(new_variable)
```

و **ctrl** + **↑** + **F10** را بزنید. در پایین صفحه، کد شما اجرا میشود.

میتوانید از محیطهای گسترش دیگر نیز استفاده کنید. مانند Beans IDE، Spy - PyDev، Cloud9 IDE و درضمن، Microsoft Visual Studio نیز یک پکیج پایتان دارد.

متغیرها

در بخش قبل، `new_variable` یک **متغیر**^{۳۰} است. متغیرها مانند ظروفی هستند که میتوان در آنها هر چیزی ریخت. چون پایتان زبان **قایم امن**^{۳۱} نیست، میتوان هر نوع دیتایی را داخل یک متغیر جا داد.

^{۳۰} Variable
^{۳۱} Type Safe

```
var = "String" #string
var = 1 #integer
var = 1.0 #float
var = 1.00 #double
var = Class() #Class
```

همانطور که میبینید، متغیرهای پایتان هر نوع دیتایی را قبول میکنند، استرینگ، عدد صحیح، فلوت، دابل، و کِلِس. بگذارید تمام این انواع دیتا را توضیح دهم.

- به تکه های متنی که از الفباء تشکیل شده، رشته یا String میگویند. به متنی که به یک استرینگ میدهیم، **لیترال**^{۳۲} میگویند.

- به اعداد صحیح بدون اعشار **اینجر**^{۳۳} یا به کوتاه int میگویند.

- به اعداد حقیقی با اعشار که دقت کمتری دارند، **فلوت**^{۳۴}

- به اعداد حقیقی با اعشار که دقت بالاتری دارند، **دابل**^{۳۵} میگویند.

- از هر کلاسی می توان یک متغیر ساخت. درین صورت، نام کلاس، نوع متغیر میشود.

اینها فقط چند نوع از متغیرهای پایتان هستند. همانطور که گفته شد، لازم نیست نوع متغیر را مشخص کنید چون پایتان، تایپ امن نیست.

Literal^{۳۲}

Integer^{۳۳}

Floating^{۳۴}

Double^{۳۵}