

03 GDScript 简单入门——变量

一、变量

①变量的概念与简单操作

- 变量是可以代表数据的一种抽象概念。可以通过对变量名的操作来对变量代表的数据进行操作。
- 在 GDS 中，你可以创建自定义的变量，也可以使用内置代码中的变量。
- 变量可以进行计算与转换。
- 即使是同一脚本文件，绑定不同的对象从而产生了同名的变量，这两个变量以及变量代表的的数据也分别属于不同的对象，互相独立。因此使用变量前必须指明变量所属的对象。

②四种基本变量的定义、计算与转换

- 整形：int
- 浮点型：float
- 字符串：String
- 布尔：bool

③由四种基本变量组成的其他值类型变量

- 值变量：执行 变量 A= 变量 B 这段代码时，变量 A 会重新创建一个与 B 变量值相同的数据。对于 A 变量的修改无法影响到 B。
- 引用变量：执行 变量 A= 变量 B 这段代码时，变量 A 不会重新创建一个与 B 变量值相同的数据。对于 A 变量的修改可以影响到 B。
- 大部分变量都是值变量
- 二维向量展示

④变量的作用

- 变量除定义的过程外，必须在函数内进行数值的修改，内置代码中的许多变量在修改后，会直接对游戏内容产生实质性的影响。而自定义的变量则不会。因此，可以用自定义的变量来定义逻辑上的游戏数据，而后通过判断逻辑上的数据情况，来调整内置代码中的变量，对游戏的画面、音效等产生实际的影响。

