

04 GDScript 简单入门——函数

一、函数

①函数的概念

- 函数也叫方法或模块，是一套操作的集合。函数也包括自定义函数与内置函数。
- 大部分内置函数可以对游戏内容产生实质性的影响或在代码中起到传递数据的作用。少部分函数比较特殊。
- 一个函数除名称外，还包括了【输入信息、处理流程、处理结果】等关键信息。在程序中，一切数据的处理流程都要通过调用函数来实现。
- 函数调用一般必须指明调用对象

②内置虚函数的调用

- 虚函数是指没有实际处理流程的函数，这部分函数的内容可以由我们自行编写。而内置虚函数则是指 Godot 的制作组规定了特定名称却没有实际处理流程的函数。节点内的虚函数会在特定的条件下自动被触发。
- 条件 1：当节点本身或其周围节点状态发生改变时。【节点创建、节点入“树”、节点出“树”、节点死亡前、节点的子节点全部加入场景树·】
- 条件 2：当场景树的状态发生改变时，且节点自身处于“树”下。【画面刷新、物理引擎刷新、硬件设备输入】
- 条件 3：其他情况。
- 常用虚函数：_init,ready,_process,_physic_process

③函数中的变量

- 函数中也可以定义变量，各个函数都拥有一个独立的作用域，在一个函数内部定义的变量无法在另一个函数中直接访问变量名。
- 在函数运行结束后变量和变量所代表的数据会自动销毁。某些情况下，变量所代表的数据不会自动销毁，（后续教程提及）但变量一定会自动销毁。