

# اپ | GDScript متغیرها | گودو 1.1

Variable Basics (Updated) | Godot GDScript Tutorial | Ep 1.1



قسمت قبلی

قسمت بعدی

## متغیرها

GDScript سلام و خوش آمدید به سری آموزش های بنیادی

.می پردازم GDScript Godot در این قسمت، من به بررسی متغیرها در

## متغیر چیست؟

.در علوم کامپیوتر، یک متغیر اطلاعاتی را ذخیره می‌کند تا به آن ارجاع داده شود و در یک برنامه کامپیوتری دستکاری شود

## چگونه یک متغیر بنویسیم؟

.کلمه کلیدی تعریف می کنید **var** شما یک متغیر را با استفاده از GDScript در

.برای نوشتن یک متغیر باید 4 چیز مهم در یک خط کد داشته باشید

1. کلمه کلیدی برای نشان دادن ایجاد یک متغیر استفاده کنید **var** از.
2. کلمه کلیدی، یک نام برای متغیر جدید ایجاد کنید **var** بلافاصله پس از.
3. از **=** نماد برای اختصاص یک مقدار به متغیر خود استفاده کنید. به این **=** کاراکتر عملگر انتساب نیز گفته می شود.
4. در نهایت، بعد از **=** کاراکتر، یک مقدار تحت اللفظی به متغیر خود اختصاص دهید.

:متغیر هستند **a**, **b** و **c** در مثال زیر مقادیر

```
var a = "hello world"
var b = 100
var c = 9.5
```

## آیا باید همیشه یک مقدار به یک متغیر جدید ایجاد شده اختصاص دهیم؟

.پاسخ این است، نه، شما مجبور نیستید

.به متغیر بدون مقدار، متغیر بدون مقدار اولیه گفته می شود

.این بدان معنی است که یک متغیر اعلام شده است، اما هیچ مقداری به آن اختصاص داده نشده است

```
var a
var b
var c
```

متغیر هستند **a**, **b**, **c** متغیرها

## چگونه یک متغیر تایپ شده بنویسیم؟

.گودو به شما اجازه می دهد تا متغیرهای تایپ شده را بنویسید

.این یک متغیر را محدود می کند که فقط حاوی مقادیر یک نوع داده خاص باشد

.برای ایجاد یک متغیر تایپ شده، تنها کاری که باید انجام دهید این است که از علامت کولون (:) و سپس نوع داده استفاده کنید

```
var a: int = 100
var b: String = "Hello world"
var c: float = 98.9
var d: bool = true
```

- فقط می توان مقادیر صحیح نسبت داد به متغیر
- فقط می توان مقادیر رشته ای اختصاص داد به متغیر
- فقط می توان مقادیر شناور اختصاص داد به متغیر
- فقط می توان مقادیر بولی نسبت داد به متغیر

همچنین می توانید نوع داده را با مقداری که به متغیر اختصاص داده شده استنباط کنید:

```
var a := 100
var b := "Hello World"
var c := 98.9
var d := true
```

- فقط می توان مقادیر صحیح نسبت داده به متغیر.
- فقط می توان مقادیر رشته ای اختصاص داده به متغیر.
- فقط می توان مقادیر شناور اختصاص داده به متغیر.
- فقط می توان مقادیر بولی نسبت داده به متغیر.

مقادیر اختصاص داده شده به یک متغیر تایپ شده باید دارای یک نوع سازگار باشد، Gdscript در

as. اگر می خواهید یک مقدار را وادار کنید تا نوع خاصی باشد، می توانید از کلمه کلیدی عملگر ریخته گری استفاده کنید

```
var text: String = 100 as String
var num: int = "100" as int
var numFloat: float = 100 as float
```

- دارای مقدار 100 است که به یک مقدار رشته تبدیل شده استtext متغیر.
- دارای مقدار "100" است که به یک مقدار صحیح تبدیل شده استnum متغیر.
- دارای مقدار 100 است که به مقدار شناور تبدیل می شودnumFloat متغیر.

## مجوز مشترک خلاق



مجوز [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International](#) تحت مجوز [Godot Tutorials](#) ویدئو و مقاله [اپ 1.1 توسط | GDScript متغیرها | گودو](#) دارد.

## عشق را پخش کنید، اگر به شما کمک کرد این را به اشتراک بگذارید

در توییتر به اشتراک بگذارید

در فیسبوک به اشتراک بگذارید

به اشتراک بگذارید در REDDIT

با ایمیل به اشتراک بگذارید

## در خبرنامه من مشترک شوید

(: به خبرنامه ما بپیوندید و اخبار را در صندوق پستی خود دریافت کنید! ما هم از اسپم متنفریم، از من چیزی دریافت نخواهید کرد

...پست الکترونیک

اشتراک در

[آموزش گودو](#)

سایت اینترنتی

منابع

مجاز

دیگر

دوره های آموزشی

گودو  
ترلو

سیاست حفظ حریم  
خصوصی  
خط مشی کوکی

با من تماس بگیر  
اطلاعات وب سایت

Github

شرایط و ضوابط

درمورد من

سلب مسئولیت

