

[دوره های آموزشی](#) / [Gdscript مقدمه به](#) / Godot-Tutorials-Gdscript-00

انواع داده ها و واژه ها | گودو

GDScript | Ep 00

Data Types & Literal Values | Godot GDScript Tutorial | Ep 00



قسمت قبلی

قسمت بعدی

مواد آموزشی



انواع داده ها و مقادیر تحت اللفظی

GDScript. سلام و خوش آمدید به سری آموزش های بنیادی

می پردازم Godot GDScript در این قسمت، من به انواع داده ها و مقادیر تحت اللفظی در

حتی اگر این موضوع پیشرفته تر است، سعی کنید انواع داده ها و مقادیر تحت اللفظی را درک کنید. برنامه نویسی بازی همه چیز در مورد دستکاری مقادیر تحت اللفظی است.

تحت اللفظی چیست؟

مقداری است که مستقیماً در کد منبع نوشته می شود به جای اینکه نتیجه برخی عبارت های دیگر (مانند ارجاع به یک متغیر یا یک ثابت) باشد literal، در برنامه نویسی

به معنای واقعی کلمه به عنوان چیزی که به معنای واقعی کلمه در فیلمنامه خود ارائه می کنید، فکر کنید

نوع داده چیست؟

نوع داده یک ویژگی داده است که به کامپایلر/مفسر می گوید برنامه نویس چگونه قصد استفاده از داده ها را دارد

انواع داده ها عملیاتی را که می توان روی داده ها انجام داد، معنای داده ها و نحوه ذخیره مقادیر آن نوع را تعریف می کند

Strings, Numbers/Integers و FloatsBooleansNull برخی از انواع داده های رایج عبارتند از

رشته های

رشته ها نوع داده ای هستند که در برنامه نویسی برای نمایش متن به جای اعداد استفاده می شوند

از مجموعه ای از کاراکترها تشکیل شده است که می توانند شامل فاصله و اعداد باشند

". " یک مقدار رشته با مقادیر داخل نمادهای مضاعف نشان داده می شود

- یک مقدار رشته است "Hello World"

- یک مقدار رشته است "I have 0 cats!"

- یک مقدار رشته است "100"

- یک مقدار رشته است "true"

- یک مقدار رشته است "Null"

نکته ای که باید در نظر داشته باشید این است که نمی توانید محاسبات عددی را با مقادیر رشته انجام دهید

رشته ها) در برنامه نویسی با 1 + 1(اعداد صحیح) یکی نیست) "1" + "1"

تبدیل به مقدار رشته می شود "11" در حالی که 1 + 1 به مقدار صحیح 2 تبدیل می شود "1" + "1"

اعداد صحیح / اعداد

عدد صحیح یک نوع داده است که محدوده ای از اعداد کامل ریاضی را نشان می دهد

این محدوده بین مقادیر -9223372036854775808 و 9223372036854775807 در Godot GDScript

اعداد صحیح اعداد کامل هستند. چند نمونه از اعداد کامل عبارتند از 0، -100، 911

اعداد صحیح می توانند هم مثبت، هم منفی و هم عدد صفر باشند

مهمترین جنبه یک مقدار صحیح این است که نمی تواند یک نقطه اعشار (.) داشته باشد. اگر یک نقطه اعشار در عدد وجود داشته باشد، آنگاه یک مقدار نوع داده شناور است

شناورها

یک عدد شناور با ممیز شناور، به این معنی که عددی با ممیز اعشار است



از انواع داده های شناور زمانی استفاده می شود که به دقت در محاسبات ریاضی نیاز باشد

یک مقدار شناور شبیه یک عدد صحیح است. این یک مقدار عددی است. تنها تفاوت این است که یک مقدار شناور یک عدد اعشاری است

برخی از نمونه ها عبارتند از **0.0**، **-100.0**، و **911.0**

توجه داشته باشید که تنها تفاوت در اینجا با همتای عدد صحیح آنها، نقطه اعشار است

اگر یک عدد کامل باشد، یک عدد صحیح است. اگر دارای یک نقطه اعشار باشد، آنگاه یک نوع داده شناور است

بولین ها

یک نوع داده است که فقط یکی از دو مقدار ممکن را دارد Boolean

false و **true** مقادیر بولی با کلمات کلیدی

صورت عددی مقدار را نشان می دهد **false0** به صورت عددی مقادیر را نشان می دهد **1**، در حالی که کلمه کلیدی به **true** کلمه کلیدی

خالی

نوع داده تهی برای نشان دادن عدم وجود داده استفاده می شود

null با کلمه کلیدی نشان داده می شود null مقدار

یک نوع داده خالی است که حاوی هیچ اطلاعاتی نیست و نمی توان مقدار دیگری را به آن اختصاص داد GDScript، null در

مجوز مشترک خلاق



[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0](#) تحت مجوز [Godot Tutorials](#) توسط [Ep 00](#) ویدیو و مقاله | [GDScript انواع داده ها و واژه ها](#) | [گودو](#) مجوز دارد [International](#)

!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

سیاست حفظ حریم خصوصی

با من تماس بگیر

ترلو

خط مشی کوکی

اطلاعات وب سایت

Github

شرایط و ضوابط

درمورد من



