

Godot-Tutorials-Gdscript-03 / [Gdscript](#) مقدمه به / [دوره های آموزشی](#).

# گودو GDScript ثابت ها | آموزش

## | قسمت 03



### این وب سایت از کوکی ها استفاده می کند

این وب سایت از کوکی ها برای بهبود تجربه کاربری استفاده می کند. با استفاده از وب سایت ما، شما با تمام کوکی ها مطابق با خط مشی کوکی ما موافقت می کنید. ادامه مطلب

✓ به شدت ضروری است      کارایی      طبقه بندی نشده

همه را رد کنید      پذیرفتن تمامی موارد

نمایش جزئیات

پشتیبانی شده توسط اسکریپت کوکی

## ثابت ها

GDScript سلام و خوش آمدید به سری آموزش های بنیادی

.می پردازم GDScript در این قسمت، من به متغیرهای ثابت در گودو

## متغیرهای ثابت چیست؟

.یک ثابت - که به آن متغیر ثابت نیز گفته می شود - مقداری است که در طول زمان اجرا توسط برنامه قابل تغییر یا تغییر نیست

.به عبارت ساده تر، ثابت مقداری است که هرگز نمی تواند تغییر کند

## GDScript نحوه اعلام یک ثابت در

.کلمه کلیدی استفاده کنید**const** برای اعلام یک ثابت، تنها کاری که باید انجام دهید این است که از

```
const neverChanges = 100
```

.و مقدار 100 به آن اختصاص داده می شود**neverChanges** در این حالت شما یک مقدار ثابت به نام دارید

.مانند یک متغیر، شما همچنین می توانید یک ثابت را به عنوان یک مقدار تایپ شده اعلام کنید. با این حال، زائد است زیرا مقدار هرگز نمی تواند تغییر کند

```
const neverChanges: int = 100
const neverChangesAgain := 100
```

.اگر سعی کنید مقدار را تغییر دهید، خطایی ایجاد می شود

```
const neverChanges = 100
neverChanges = 99 # throws an error
```

## مزایای استفاده از مقادیر ثابت چیست؟

:ارزش های ثابت سه مزیت به شما می دهد

- 1. کد قابل خواندن
- 2. اشکال زدایی آسان تر
- 3. در زمان ویرایش صرفه جویی می کند

## آیا ثابت ها همان لفظ نیستند؟

.می توانید به جای ثابت ها از لفظ استفاده کنید. برای کامپایلر/برنامه فرقی نمی کند

.با این حال، به خاطر خوانایی، استفاده از ثابت ها آسان تر است

:به عنوان مثال

### این وب سایت از کوکی ها استفاده می کند

این وب سایت از کوکی ها برای بهبود تجربه کاربری استفاده می کند. با استفاده از وب سایت ما، شما با تمام کوکی ها مطابق با خط مشی کوکی ما موافقت می کنید. ادامه مطلب



به شدت ضروری است

کارایی

طبقه بندی نشده

پذیرفتن تمامی موارد

همه را رد کنید

نمایش جزئیات

پشتیبانی شده توسط اسکرپت کوکی

استفاده از ثابت ها آسان تر خواهد بود

```
const SPEED = 100
var playerSpeed = SPEED
var laserSpeed = SPEED
var bomerangSpeed = SPEED
```

مقادیر بسیاری از خطوط کد را که از مقدار ثابت سرعت استفاده می کنند، به روز می کند**const speed = 100**،ویرایش یک خط کد، در این مورد

## بهترین شیوه های ثابت

زمانی که می خواهید مقداری را اعلام کنید که می دانید در کل چرخه عمر بازی یا برنامه شما هرگز تغییر نخواهد کرد از ثابت ها استفاده کنید

(چند نمونه از مقادیر بازی که ممکن است هرگز تغییر نکنند (بستگی به بازی دارد

- قد بازیکن
- سرعت پخش کننده
- آسیب حمله بازیکن

علاوه بر این، اطمینان حاصل کنید که قرارداد نامگذاری نام ثابت ها از نظر بصری با متغیرها متفاوت است

```
const SPEED = 100 # SNAKE_UPPERCASE
const NORMAL_SPEED = 50 # SNAKE_UPPERCASE
var player_health = 100 # snake_lowercase
```

در اسکریپت نمونه، توجه کنید که چگونه مقادیر ثابت همه حروف مار بزرگ هستند. این بدان معناست که همه کلمات با زیر خط جدا می شوند و همه حروف در قالب بزرگ هستند

آن را با قرارداد نامگذاری متغیر حروف کوچک مار مقایسه کنید. به این معنی که همه کلمات با زیرخط از هم جدا می شوند و همه حروف کوچک هستند

شما در انتخاب قراردادهای نامگذاری خود آزاد هستید

فقط مطمئن شوید که نام های ثابت با نام متغیرها متفاوت به نظر می رسند

این کار به شما کمک می کند تا ببینید نام متغیرها رایگان است و کدام متغیرهای ثابت برای تغییر باز نیستند

## مجوز مشترک خلاق



[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International](#) تحت مجوز Godot Tutorials توسط Ep 03 گودو | ویدیو و مقاله GDScript ثابت ها | آموزش مجوز دارد

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



### این وب سایت از کوکی ها استفاده می کند

این وب سایت از کوکی ها برای بهبود تجربه کاربری استفاده می کند. با استفاده از وب سایت ما، شما با تمام کوکی ها مطابق با خط مشی کوکی ما موافقت می کنید. ادامه مطلب

طبیقه بندی نشده   کارایی   به شدت ضروری است ☒

همه را رد کنید   پذیرفتن تمامی موارد

نمایش جزئیات

پشتیبانی شده توسط اسکریپت کوکی

✉ ...پست الکترونیک

اشتراک در

آموزش گودو

سایت اینترنتی

منابع

مجاز

دیگر

دوره های آموزشی

گودو

سیاست حفظ حریم خصوصی

با من تماس بگیر  
اطلاعات وب سایت

ترلو

خط مشی کوکی

درمورد من

Github

شرایط و ضوابط

سلب مسئولیت



این وب سایت از کوکی ها استفاده می کند

این وب سایت از کوکی ها برای بهبود تجربه کاربری استفاده می کند. با استفاده از وب سایت ما، شما با تمام کوکی ها مطابق با خط مشی کوکی ما موافقت می کنید. ادامه مطلب



به شدت ضروری است

کارایی

طبقه بندی نشده

پذیرفتن تمامی موارد

همه را رد کنید

نمایش جزئیات

پشتیبانی شده توسط اسکریپت کوکی