

[دوره های آموزشی](#) / [Gdscript مقدمه به](#) / Godot-Tutorials-Gdscript-13

گودو | GDScript توابع | آموزش قسمت 13

Functions | Godot GDScript Tutorial | Ep 13



قسمت قبلی

قسمت بعدی

مواد آموزشی

کارکرد

یک تابع بلوکی از کد سازمان یافته و قابل استفاده مجدد است که برای انجام یک کار/عمل مرتبط و واحد استفاده می شود.

توابع همچنین به عنوان روش‌ها، رویه‌ها یا روال‌های فرعی نیز شناخته می‌شوند.

علاوه بر این، توابع همیشه بخشی از یک کلاس هستند و در صورت نیاز می توانند مقادیر را برگردانند.

تابع ساده

```
func simpleExample():  
    pass
```

فونسیتون هیچ کاری انجام نمی دهد **simpleExample()**، در این مورد

کلیدی کاری انجام نمی دهد مگر اینکه کامپایلر خطای نرم افزاری خالی را نشان دهد **pass** کلمه

. برای جلوگیری از خطای حلقه خالی می توان از کلمه کلیدی در حلقه ها نیز استفاده کرد **pass**

تابع با پارامترها

شما می توانید مقادیر را از طریق پارامتر تابع (پارانتز) به یک تابع منتقل کنید:

```
func simpleExample(parameter):  
    pass
```

عملکرد با پارامترهای نوع داده خاص

همچنین می‌توانید یک نوع داده را به مقدار پارامتر تحمیل کنید:

```
func simpleExample(parameter: String):  
    pass
```

پارامتر تابع ما فقط می تواند مقادیر رشته ای را دریافت کند **simpleExample**، در این مورد

همچنین می توانید مقدار پیش فرض یک پارامتر را تنظیم کنید:

```
func simpleExample(parameter := "default value"):  
    pass
```

در این حالت، ما می‌خواهیم پارامتر ما فقط مقادیر رشته را دریافت کند و اگر هیچ کدام ارائه نشد، مقدار پیش‌فرض رشته واقعی «مقدار پیش‌فرض» خواهد بود.

به خاطر داشته باشید که **=** نوع داده را استنباط می کند.

عملکرد با نوع بازگشت مشخص

return: با استفاده از نماد و کلمه کلیدی می توانید نوع مقداری را که از تابع برگردانده می شود، اعلام کنید **->**

خالی

کلمه کلیدی را ارائه دهید **return** نوع داده، لازم نیست **void** داده مشخص می کند که تابع شما چیزی را بر نمی گرداند. هنگام استفاده از **void** نوع

```
func simpleExample() -> void:
    return
```

بین المللی

```
func simpleExample() -> int:
    return 10
```

شناور

```
func simpleExample() -> float:
    return 2.13
```

بوول

```
func simpleExample() -> bool:
    return true
```

نام تابع بهترین شیوه ها

با نامگذاری توابع خود سازگار باشید

برای پروژه های کوچک استفاده می کنیم CamelCase من از

```
# camelCase

func simpleExample() -> bool:
    return true
```

استفاده کنید snake_case برای موارد بزرگتر، از

```
# snake_case

func simple_example() -> bool:
    return true
```

مجوز مشترک خلاق



[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International](#) تحت مجوز [Godot Tutorials](#) گودو-|ویدئو و مقاله قسمت 13 توسط GDScript توابع-|آموزش مجوز-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 REDDIT در

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
اطلاعات وب سایت

ترلو

خط مشی کوکی

درمورد من

Github

شرایط و ضوابط

سلب مسئولیت

