

Índex

1	Paràmetres globals	2
----------	---------------------------	----------

1 Paràmetres globals

En Godot podem crear scripts globals amb paràmetres o funcions que poden servir per a:

- Mantindre configuracions entre escenes: volum de música, nivell de dificultat, nom del jugador, etc.
- Funcions que puguin ser utilitzades en totes les escenes.
- Passar paràmetres entre escenes.

Per a crea un script global, vés a *Project -> Project settings -> Globals*. Escriu el nom de l'script en *Node name* (per exemple *Global*) i afegeix-ho amb *Add*:

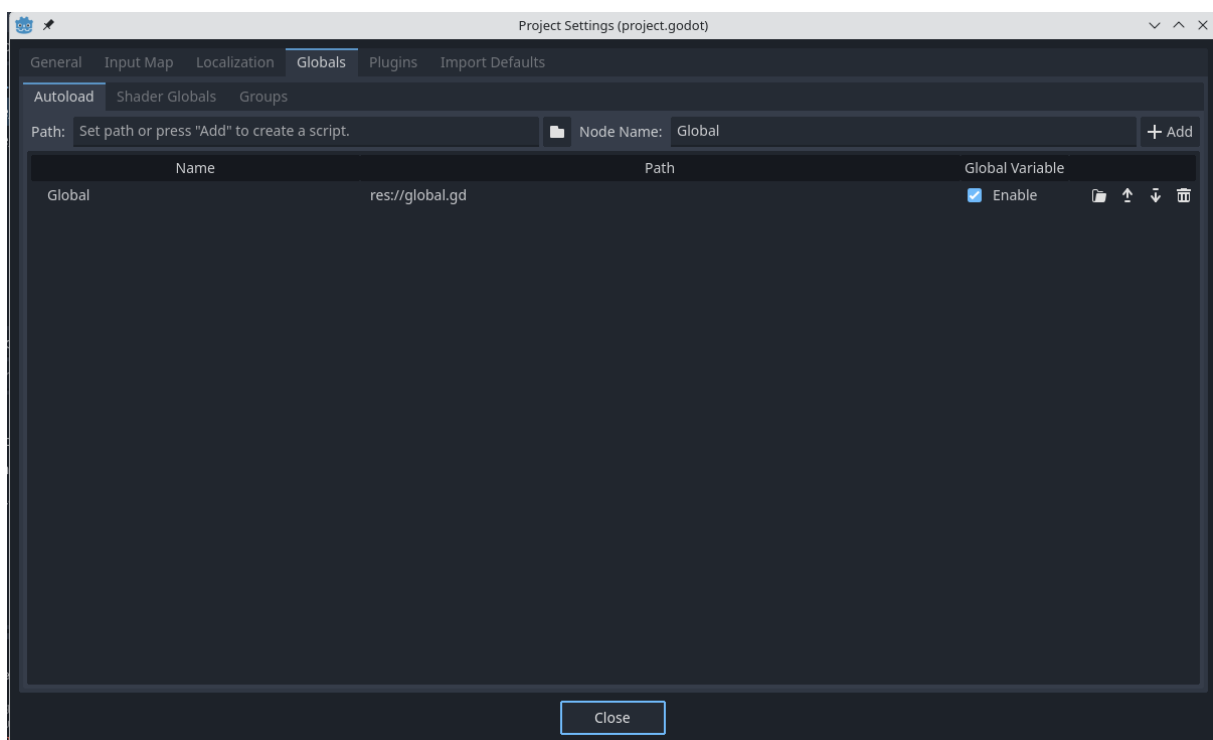


Figura 1: Creació d'script global

L'script s'haurà creat a l'arrel del sistema de fitxers del joc, amb el nom `global.gd`. Obri-ho i afegeix les variables i funcions que vols que estiguen accessibles des de qualsevol part del joc. Al nostre exemple, afegim una variable amb el nom `value` i el valor "example":

```
extends Node

var value = "example"
...
```

Per a accedir a la variable des d'un altre script, per exemple en el de player, hem d'importar primer l'script en la zona de variables globals de l'script:

```
@onready var global = $"/root/Global"
```

Amb el nom global podem modificar i llegir els valors de les variables definides en l'script global:

```
func _ready() -> void:  
    global.value = "accessed" # Modifiquem value  
    print(global.value) # Llegim i imprimim el valor de value
```