

action

```
1 variable=100
2 global.variable=10
3
4 variable=irandom_range(1,100)
5
6 variable+=10
7 variable0--variable1
8
9 if variable>=0 {}
10
11 if variable<=0 {}
12 else {}
13
14 variable=false
15 variable=true
16
17
```

# Переменные и условия

SEMEN  
SEROV

action

```
1 variable=100
2 global.variable=10
3
4 variable=irandom_range(1,100)
5
6 variable+=10
7 variable0--variable1
8
9 if variable>=0 {}
10
11 if variable<=0 {}
12 else {}
13
14 variable=false
15 variable=true
16
17
```

```
variable=100
global.variable=10
```

Все переменные бывают двух типов:  
глобальные и локальные



action

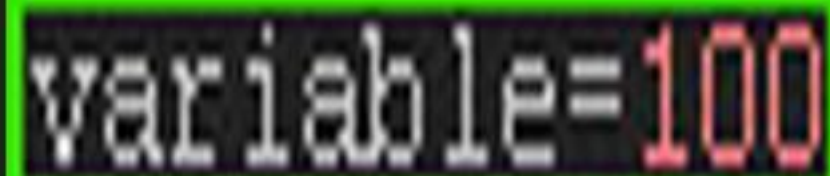
```
1 variable=100
2 local.variable=10
3
4 variable=100
5
6 variable=10
7 variable=10
8
9 if variable>0 {}
10
11 if variable==
12 else {}
13
14 variable=false
15 variable=tr
16
17
```

Локальные действуют только внутри объекта, а глобальные во всей игре. Например переменную здоровья нужно делать локальной, т.к если она будет глобальной, то здоровье для всех будет общее. В случае если переменная должна использоваться несколькими объектами, то она должна быть глобальной



action

```
1 variable=100
2 global.variable=10
3
4 variable=irandom_range(1,100)
5
6 variable+=10
7 variable0--variable1
8
9 if variable>=0 {}
10
11 if variable<=0 {}
12 else {}
13
14 variable=false
15 variable=true
16
17
```



Для того чтобы использовать переменную, её нужно задать. Чтобы задать переменную нужно ввести:  
название переменной=значение



action

```
1 variable=100
2 global.variable=10
3
4 variable=irandom_range(1,100)
5
6 variable+=10
7 variable0--variable1
8
9 if variable>=0 {}
10
11 if variable<=0 {}
12 else {}
13
14 variable=false
15 variable=true
16
17
```



```
global.variable=10
```

Чтобы задать глобальную  
переменную, нужно ввести:  
global.название=значение



action

```
1 variable=100
2 global.variable=10
3
4 variable=irandom range(1,100)
5
6 variable+=10
7 variable0--variable1
8
9 if variable < 0 {}
10
11 if variable <= 0 {}
12 else {}
13
14 variable=false
15 variable=true
16
17
```

`variable=irandom range(1,100)`

Чтобы значение переменной  
равнялось случайному числу:  
переменная=irandom\_range(X1,X2)

где X1 равен минимальному  
возможному числу,  
X2 - максимальному.

Т.е. будет генерироваться случайное  
число от X1 до X2(включительно)



action

```
1 variable=100
2 global.variable=10
3
4 variable=irandom_range(1,100)
5
6 variable+=10
7 variable-=variable
8
9 if variable>=0 {}
10
11 if variable<=0 {}
12 else {}
13
14 variable=false
15 variable=true
16
17
```

variable+=10

Чтобы увеличить значение переменной, нужно ввести: переменная+=значение

Чтобы уменьшить значение переменной, нужно ввести: переменная-=значение

Чтобы умножить: переменная\*=значение

Делить: переменная/=значение



action

```
1 variable=100
2 global.variable=10
3
4 variable=irandom_range(1,100)
5
6 variable+=10
7 variable0-=variable1
8
9 if variable>=0 {}
10
11 if variable<=0 {}
12 else
13
14 variable=false
15 variable=true
16
17
```

variable0-=variable1

Вместо чисел можно подставлять другие переменные. Например вычитать из переменной другую переменную. При этом значение второй переменной остается прежним



action

```
1 variable=100
2 global.variable=10
3
4 variable=irandom_range(1,100)
5
6 variable+=10
7 variable0--variable1
8
9 if variable>=0 {}
10
11 if variable<=0 {}
12 else {}
13
14 variable=10
15 variable=10
16
17
```

```
if variable>=0 {}
```

Чтобы действия происходили только при определённом значении переменной, нужно вводить:  
if переменная=значение {}  
т.е. если переменная равна значению, то будет происходить действие указанное в {}



action

```
1 variable=100
2 global.variable=10
3
4 variable=irandom_range(1,100)
5
6 variable+=10
7 variable0--variable1
8
9 if variable>=0 {}
10
11 if variable<=0 {}
12 else {}
13
14 variable=false
15 variable=true
```

```
if variable>=0 {}
```

Также вместо =(равно)  
МОЖНО СТАВИТЬ >(больше), <(меньше),  
>=(больше или равно),  
<=(меньше или равно),  
<>(меньше или больше)



action

```
1 variable=100
2 global.variable=10
3
4 variable=irandom_range(1,100)
5
6 variable+=10
7 variable0--variable1
8
9 if variable>=0 {}
10
11 if variable<=0 {}
12 else {}
13
14 variable=false
15
16
17
```

```
if variable<=0 {}
else {}
```

Если вы хотите, чтобы при определённом значении переменной происходило одно действие, а при значении переменной не равном заданному значению другое, то

```
if переменная = значение {}
else {}
```



action

```
1 variable=100
2 global.variable=10
3
4 variable=irandom_range(1,100)
5
6 variable+=10
7 variable0--variable1
8
9 if variable>=0 {}
10
11 if variable<=0 {}
12 else {}
13
14 variable = se
15 variable =
16
17
```

```
variable=false
variable=true
```

Переменные могут быть не только числовые, но и текстовые, а также иметь значение true and false. true переводится как правда, false - ложь.

их можно заменить значениями 1 и 0