

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

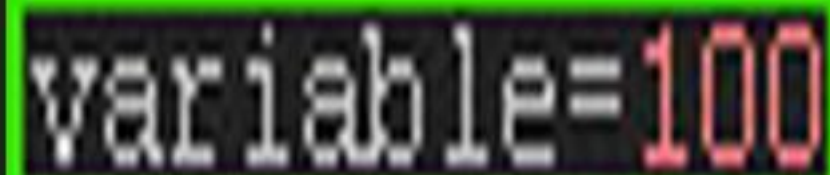
action

```
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 == 100 {}
12 else {}
13
14 variable=false
15 variable=true
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