

به نام خدا
پنلها و نحوه ساخت پنلهای عددی
قسمت دوم

نویسنده: آرش خواجهویی نژاد (arashdj71)



این مقاله تنها از سایتهای زیر قابل دریافت است

WWW.PERSIAN-DESIGNERS.COM

WWW.DANAGAME.COM

All right reserved © by www.danagame.com 2006-2007
All right reserved © by www.persian-designers.com 2006-2007

WWW.PERSIAN-DESIGNERS.COM

فهرست مطالب:

صفحه

نمونه تعریف پنلهای عددی.....۳

شروع تمرین.....۵

پایان.....۸

پنلهای عددی

در این فصل ما میفخواهیم شما را با پنلهای عددی آشنا کنیم.
این پنلها همانطور که در مقاله ی قبل توضیح دادیم نشان دهنده یکسری اعداد و ارقام هستند که میتوانند به نسبت نیاز ما تغییر کنند.

روش تعریف پنلهای عددی:

ابتدا باید یک نام برای لغت کلیدی پنل تاییین کنیم. سپس برای پنل خود یک بدنه ایجاد کنیم. سپس تنظیمات موقعیت نمایش پنل در صفحه را انجام داده و بعد نیز خواص کلی پنل یا **flags** را ذکر میکنیم.
طبق شکل زیر:

روش تعریف پنل برای استفاده در برنامه :

نام پنل لغت کلیدی

`panel` `first_pan`

{ → شروع بدنه پنل

`pos_x = 0;` → موقعیت نمایش پنل

`pos_y = 0;` → متغیری که باید مقادیر آن نمایش داده شود

`digits = 41, 20, 2, _a4font, 1, sys_seconds;`

لغت کلیدی

موقعیت نمایش متن عددی

تعداد رقمهای قابل نمایش

عاملی برای ضرب بصورت مقادیر تساعدی

`flags = overlay, refresh, visible;` → خواص کلی پنل

} → پایان بدنه پنل

اما تفاوتی که کدهای این پنل با پنلهای دیگر دارد لغت کلیدی **digit** و جزئیات آن است.

ما در این پنل از لغت کلیدی **digit** بجای لغت کلیدی **bamp** استفاده کردیم به دلیل اینکه پنل ما از نوع عددی میباشد و بعد باید یکسری جزئیات و خواص به لغت کلیدی اضافه کنیم که من به ترتیب آنها را نام برده و از روی آن توضیح میدهم.

در خاصیت اول موقعیت نمایش **digit** را مشخص میکنیم که باید به جای آنها اعداد را بر مسب نیاز استفاده کرد.

خاصیت بعدی تعداد ارقامی میباشد که باید نمایش داده شود.

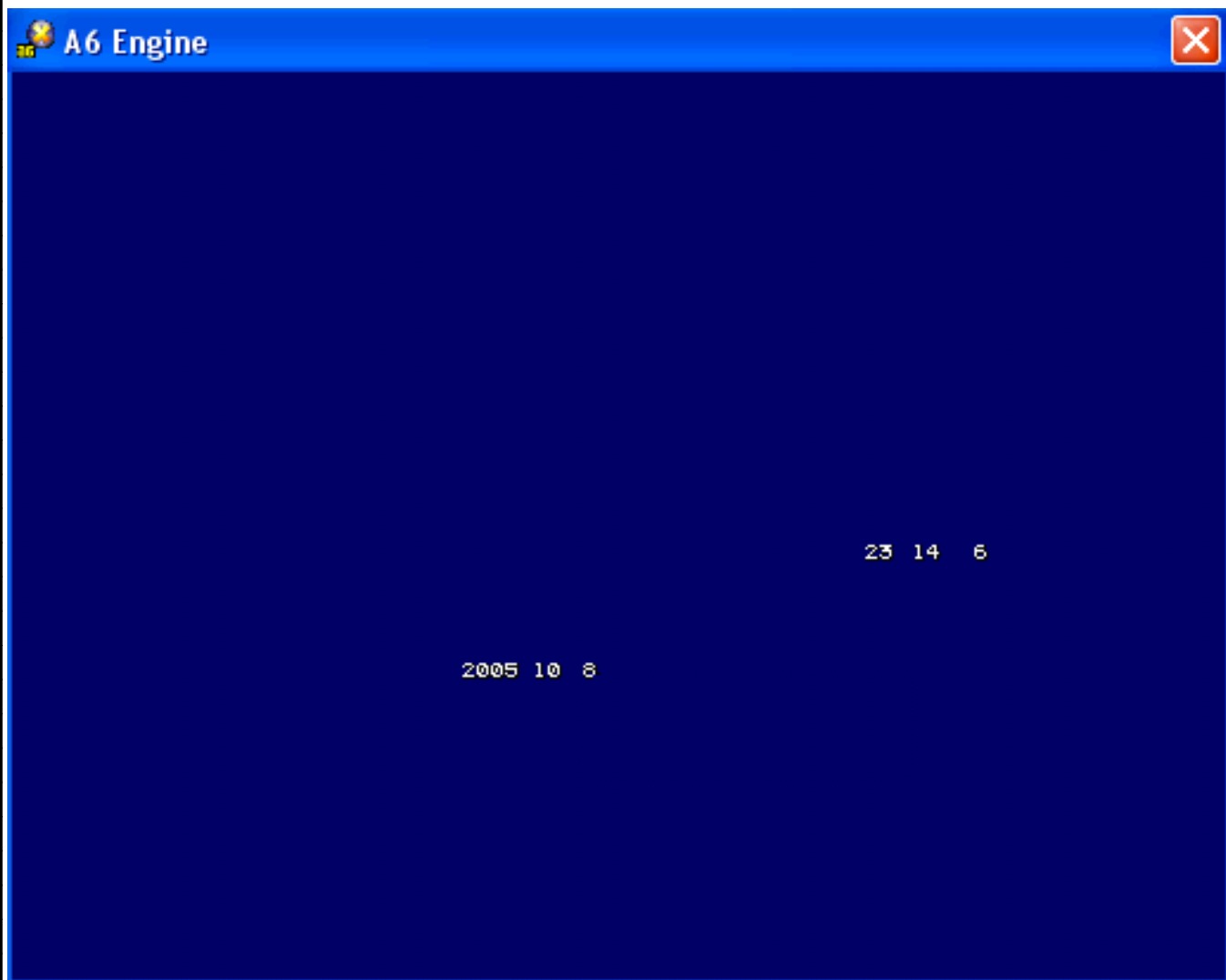
خاصیت بعدی مربوط به نوع قلم مورد نیاز ما می باشد که به دلفواه میتوان آن را تغییر داد. (با نوشتن نام قلم دلفواه)

در خاصیت بعد میتوان یک وامد برای تعداد ارقامی که باید کم یا زیاد شود تعیین کرد. مثلا ما میخواهیم عدد ما ۲ تا ۲ تا اضافه یا کم شود باید در اینجا عدد ۲ را وارد کنیم و اگر بخواهیم به صورت عادی یا یک وامد یک وامد اضافه یا کم شود عدد یک را تعیین میکنیم.

در قسمت آخر ما میتوانیم یک متغیر را قرار دهیم متغیر همان چیزی است که باید در صفحه نمایش داده شود که ما در تصویر بالا از یک متغیر از پیش تعریف شده به نام **sys_second** استفاده کردیم تا بتوان یک عددی که مربوط به ثانیه سیستم میباشد را نمایش داد.

تمرین

مالا برای یادگیری بیشتر شما یک تصویر را مشاهده میکنیم.



در پنل سمت راست یک ساعت نمایش داده شده که به ترتیب از سمت راست ثانیه . دقیقه و ساعت نمایش داده میشود.
در سمت دیگر پنلی تعریف شده که نشان دهنده به ترتیب از سمت راست نشان دهنده روز. ماه و سال میباشد.

حالا من برای شما دلیل این واکنشها را بیان میکنم.
در اینجا ما یک پنل تعریف کرده ایم که شامل یکسری اطلاعات در مورد ساعت. دقیقه. ثانیه میباشد.

```
panel first_pan  
{  
    pos_x = 0;  
    pos_y = 0;  
    digits = 360, 200, 2, _a4font, 1, sys_hours;  
    digits = 380, 200, 2, _a4font, 1, sys_minutes;  
    digits = 400, 200, 2, _a4font, 1, sys_seconds;  
    flags = overlay, refresh, visible;  
}
```

همانطور که قبلا توضیح دادیم دو خط اول مربوط به محل قرار گیری پنل بر مسب پیکسل (وی صمنه میباشد. در خط بعد بعد با استفاده از لغت کلیدی digit یک پنل عددی تعریف کردیم که به وسیله آن میتوانیم یک عدد را نمایش دهیم بعد با استفاده از دو خاصیت اول موقعیت digit را در صفحه تعیین کرده ایم با استفاده از خاصیت بعدی تعداد ارقامی که باید نمایش داده شوند را مشخص کرده ایم (در اینجا یعنی اعداد دو رقمی). با استفاده از خاصیت بعدی نوع قلمی که میخواهیم از آن استفاده کنیم را تعیین کرده ایم. با استفاده از خاصیت بعد تعداد اعدادی که باید ضرب در متغیر شوند را تعیین کردیم. و در خاصیت آخر با استفاده از یک متغیر اعداد دلفواهمان را نمایش داده ایم.

```
var test=5;  
panel first_pan  
{  
    pos_x = 0;  
    pos_y = 0;  
    digits = 360, 200, 2, _a4font, 1, test;  
    digits = 380, 200, 2, _a4font, 1, sys_minutes;  
    digits = 400, 200, 2, _a4font, 1, sys_seconds;  
    flags = overlay, refresh, visible;  
}
```

به طور مثال یک تغیر با نام test به آن مقدار ۵ میدهم. و بعد نام این متغیر را به جای نام sys_hours قرار میدهم. (طبق شکل بالا)

سپس شما مشاهده خواهید کرد که برنامه به جای اینکه چیزی به اسم ساعت را نمایش دهد مقدار متغیری که شما در اینجا ۵ تعیین کرده بودید را نمایش میدهد.



شما میتوان با چندین بار تعویض مقدار متغیر test و دیدن واکنش آن رد برنامه این موضوع را بیشتر درک کنید.

به پایان فصل پنلهای عدد رقمی رسیدیم امیدوارم بتوانید در بازیهای
خود از این پنلها استفاده مناسبی بکنید.

منتظر نظرات شما هستیم!

باتشکر

آرش فواجویی (arashdj71)

Email:arashdj72@yahoo.com

تا مقاله بعد خدانگهدار!

تمامی حقوق این مقاله متعلق به نویسنده میباشد و کپی برداری به
هر شکل از کل یا قسمتی از این مقاله غیر قانونی میباشد.

All right reserved © by www.danagame.com 2006-2007
All right reserved © by www.persian-designers.com 2006-2007

www.danagame.com

WWW.PERSIAN-DESIGNERS.COM

طراحان ایرانی