



Game Maker: how to use ini files

این جزوه ترجمه ای آزاد با همین نام در <http://gamemaker.wikicomplete.info/tutorial:how-to-use-ini-files> است. این جزوه رایگان بوده و کپی برداری از آن در هر شکل و صورتی مجاز است.

ترجمه از سایت طراحان پارسی

<http://www.persian-designers.com>



فایل های ini چه نوع فایل هایی هستند؟

ini. نوعی فایل متنی هستند که فرمت ساده ای برای استفاده دارند (section / key / value). این فایلها اغلب برای ذخیره ی رشته ها و اعداد ی به کار می روند که در تنظیمات برنامه به اونها نیاز داریم:

[illegible]

چگونه از این فایلها استفاده کنیم؟

برای استفاده و ویرایش این فایلها در **GM** دستورات زیر وجود دارند:

ini_open(name): با استفاده از این دستور و دادن اسم به اون، فایل رو باز می کنیم. نکته مهم در این موردش اینه که فایل **ini** مون باید در همون پوشه ی باشه که بازی در اون ذخیره شده است. البته اسم فایل هم باید به صورت **'name.ini'** باشد.

ini_close() : بستن فایل ini باز جاری.

ini_read_string(section,key,default) : خواندن مقدار رشته ای **key** مشخص شده از **section** معرفی شده. اگر **key** یا **section** مشخص شده وجود نداشته باشد مقدار **default** را برمی گرداند.

ini_read_real(section,key,default): این دستور مثل بالایی عمل می کند فقط مقدار عددی رو بر می گردونه .

ini_write_string(section,key,value): نوشتن مقدار رشته ای برای **key** مشخص شده در **section** مربوطه.

ini_write_real(section,key,value): مشابه دستور بالا برای مقادیر عددی.

ini_key_exists(section,key): این تابع زمانی فراخوانده می شود که **key** مشخص شده از **section** مربوطه وجود داشته باشد.

ini_section_exists(section): زمانی فراخوانده می شود که **section** مربوطه وجود داشته باشد.

key : ini_key_delete(section,key) ای را از **section** مشخص شده حذف می کند.

section : ini_section_delete(section) ی را حذف می کند.

ini_open(name)

قبل از هر گونه تغییر یا استفاده ای باید فایل **ini** رو باز کرد. با استفاده از دستور **ini_open(name)** می توانید این کار رو انجام دهید:

```
ini_open('game.ini');
```

ini_close()

بعد از باز کردن و استفاده از فایل باید اون رو ببندیم برای این کار از دستور `ini_close()` استفاده می کنیم.
مثال: `ini_open("game.ini");`

```
ini_close();
```

ini_write_real(section,key,value)

با استفاده از این دستور مقداری را به **key** از **section** مشخص شده اختصاص می‌دهیم:

```
ini_open("game.ini"),
```

```
ini_write_real("Section 1","Value 1",4);
```

```
ini_write_real("Section 2","Value 1",13);
```

```
ini close();
```

بعد از اجرای کد بالا شما در فایلتون یه چیزی شبیه

[Section 1]

Value 1=4

```
[Section 2]
Value 1=13
```

را می بینید.

ini_write_string(section,key,value)

مانند دستور بالا برای مقادیر عددی، با این تفاوت که مقادی رو باید در ' ' یا " " قرار دهید.

```
ini_open("game.ini"),
ini_write_real("Section 1","Value 1",4);
ini_write_real("Section 2","Value 1",13);
ini_write_string("Section 1","Value 2","Tomato");
ini_write_string("Section 3","Value 1","Tuesday");
ini_close();
```

نتیجه :

```
[Section 1]
Value 1=4
Value 2=Tomato
[Section 2]
Value 1=13
[Section 3]
Value 1=Tuesday
```

ini_read_real(section,key,default)

بعد از ذخیره ی مقادیر در فایل **ini** مون حالا می خواهیم از این مقادیر استفاده کنیم. برای این کار از دستورات **ini_read_real(section,key,default)** و **ini_read_string(section,key,default)** استفاده می کنیم :

```
ini_open("game.ini");
int_01 = ini_read_real("Section 2","Value 1",5);
ini_close();
```

چه اتفاقی رخ می دهد اگر قطعه کد بالا را اجرا کنیم؟

- ۱- **game.ini** باز شده و آماده ی استفاده می شود.
- ۲- مقدار کلید 'Value 1' در بخش 'Section 2' به متغیر 'int_01' نسبت داده می شود و اگر کلید 'Value 1' وجود نداشته باشد مقدار ۵ را به آن اختصاص می دهد.
- ۳- فایل **ini** بسته میشود.

ini_read_string(section,key,default)

```
ini_open("game.ini");
string_01 = ini_read_string("Section 1","Value 2","Carrot");
ini_close();
```

اگر کلید انتخاب شده وجود داشته باشد مقدار متغیر **string_01** برابر "Tomato" می شود و اگر وجود نداشته باشد برابر "Carrot" .

قطعه کد زیر رو برای تمرین اجرا کنید و ببینید چه اتفاقی می افتد:

```
ini_open("game.ini"),
ini_write_real("Section 1","Value 1",4);
ini_write_real("Section 2","Value 1",13);
ini_write_string("Section 1","Value 2","Tomato");
ini_write_string("Section 3","Value 1","Tuesday");
int_01 = ini_read_real("Section 2","Value 1",5);
```

```
string_01 = ini_read_string("Section 1","Value 2","Carrot");
show_message("I am " + string(int_01) + " years old and I want a " + string_01
+ " on my birthday.");
ini_close();
```

ini_section_exists(section)

این دستور مقادیر ۰ یا ۱ رو برمی گرداند . اگر این **Section** وجود داشته باشد مقدار آن می شود **true** (۱) و در غیر این صورت **false** (۰) .
در قطعه کد زیر پس از بررسی کردن وجود یا عدم وجود **Section 3** و در صورت وجود داشتن آن مقدار **value** را برابر ۴۵ قرار می دهد و آن را در **game.ini** می نویسد:

```
ini_open("game.ini");
if(ini_section_exists("Section 3"))
{ini_write_real("Section 3","Value 2",45);}
ini_close();
```

ini_key_exists(section,key)

```
ini_open("game.ini");
if(ini_key_exists("Section 3","Value 2"))
{ini_write_real("Section 3",Value 3",80);}
else
{ini_write_real("Section 3",Value 2",40);}
ini_close();
```

مانند دستورات بالا ست و دیگه توضیح نمیدم.

ini_section_delete(section)

قطعه کد زیر، **Section 3** و تمامی کلید های زیر مجموعه آن را حذف می کند و اگر **Section 3** وجود نداشته باشد هیچ اتفاقی نمی افتد:

```
ini_open("game.ini");
ini_section_delete("Section 3");
ini_close();
```

ini_key_delete(section,key)

حالا اگر بخواهیم یک کلید رو حذف کنیم باید از این دستور استفاده کنیم. در مثال زیر از **section2** مقدار **value 1** از فایل **game.ini** حذف می شود:

```
ini_open("game.ini");
ini_key_delete("Section 2","Value 1");
ini_close();
```