Bir oyunda puan nasıl tutulur?



www.yzokul.com.tr

Bir oyunda puan nasıl tutulur?



Bir oyun ne kadar iyi gittiğini hatırlamalıdır ve bunu bir puan tutarak yapar. Puan, oyunun bir değişkende sakladığı ve sen oynarken değiştirdiği bir sayıdır. Örneğin, bir yıldız topladığında oyun puanına puan ekler. Oyun ardından yeni puanı ekranda gösterir, böylece onu görebilirsin.



Değişken, bir oyunun bir değeri tuttuğu adlandırılmış bir yerdir; aynı anda tek bir sayı tutan etiketli bir kutu gibi. Onu üzerinde bir ad yazılı bir kap olarak düşünebilirsin. Oyun, sayıyı okumak için kutunun içine bakabilir veya içine yeni bir sayı koyabilir. Örneğin, score adlı bir değişken 0 veya 10 sayısını tutabilir.



Puanın kendisi yalnızca bir sayı tutan bir değişkendir. Bir oyunda score = 0 gibi bir şey görebilirsin; bu, score adlı değişkenin şu anda sıfır sayısını tuttuğu anlamına gelir. Oyun çalışırken bu sayıyı hatırlar. Her bir şey yaptığında oyun bu değişkenin içindeki sayıyı değiştirebilir.



Çoğu oyun yeni bir oyun başladığında puanı sıfırdan başlatır. Puan değişkenini sıfıra ayarlamak her oyuncu için temiz bir başlangıç noktası sağlar. Örneğin, ilk bölüm başlamadan önce oyun score = 0 ayarını yapar. Böylece önceki oyundan hiçbir puan kalmaz ve herkes sıfırdan başlar.



Oynarken bir yıldız toplamak veya bir hedefi vurmak gibi şeyler yaparsın. Puanı değiştiren şey bu eylemlerdir. Örneğin, karakterini bir yıldıza götürüp ona dokunursun. Oyun bu eylemi fark eder ve puanın artması gerektiğine karar verir. Eylem, puan değişkenini değiştirmenin tetikleyicisidir.



Bir yıldız toplamak genellikle puana bir sayı ekler. Oyun mevcut puanı alır, ona on ekler ve yeni toplamı değişkene geri kaydeder. Örneğin, puan 20 idiyse 30 olur. Oyun eski değeri yenisiyle değiştirir, böylece değişken artık 30 tutar.



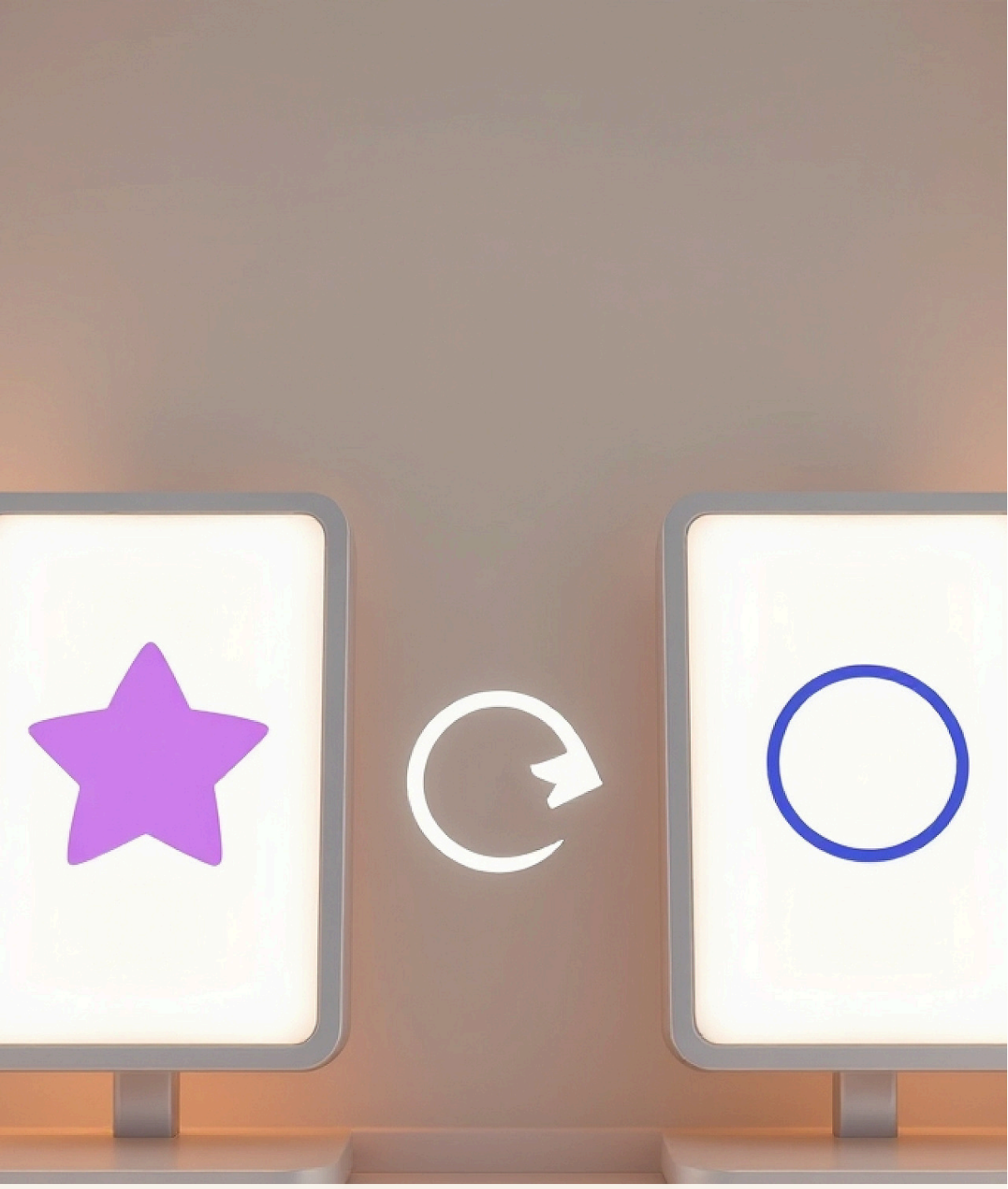
Bazı eylemler puanı artırmak yerine azaltabilir. Örneğin, bir engele çarparsan oyun beş puan çıkarabilir. Oyun mevcut puanı alır, beş çıkarır ve daha küçük değeri kaydeder. Puan 30 idiyse 25 olur. Değişken artık yeni, daha düşük sayıyı tutar.



Ekleme veya çıkarmadan sonra puan değişkeni yeni bir sayı tutar. Bu yeni sayı o andaki güncel puandır. Örneğin, bir yıldız topladıktan sonra puan 30'dan 40'a çıkabilir. Oyun bu güncellenmiş sayıyı değişkende tutar. Eski sayı gitmiştir, yerini yenisi almıştır.



Oyun puanı ekranda metin olarak gösterir, böylece onu görebilirsin. Gösterim, güncel değeri puan değişkeninden okur. Örneğin, ekran Score: 40 yazısını gösterebilir. 40 sayısı doğrudan değişkenden gelir. Gösterim hiçbir şey hesaplamaz; yalnızca değişkenin tuttuğunu gösterir.



Puan değiştiğinde ekrandaki gösterim de güncellenmelidir. Oyun gösterimi güncellemezse ekran eski bir sayıyı göstermeye devam eder. Örneğin, puan 40'tan 50'ye değişir ama gösterim yenilenmezse hâlâ Score: 40 görürsün. Çözüm, her değişiklikten sonra gösterimi güncellemektir.



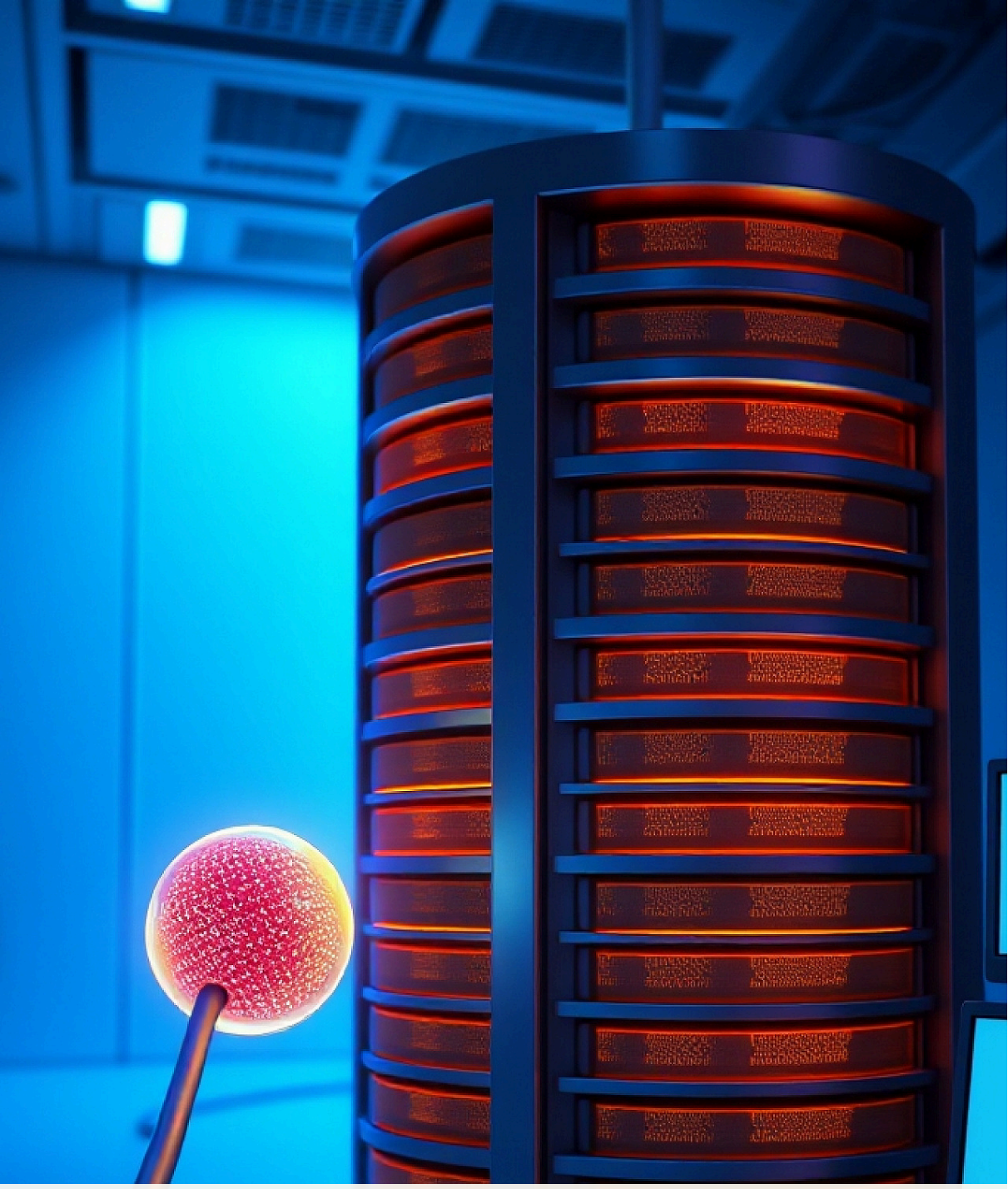
Puan değişkeni, puanı tüm oyun oturumu boyunca doğru tutar. Puanı değiştiren her eylem aynı değişkeni günceller. Örneğin, üst üste on yıldız toplamak aynı puan değişkenine on kat puan ekler. Oyunun her yıldız için yeni bir değişkene ihtiyacı yoktur; yalnızca elindekine eklemeye devam eder.



Bir değişken, oyun çalışırken bilgisayarın belleğinde yaşar. Oyun kapandığında bu bellek temizlenir ve puan değişkeni kaybolur. Ek adımlar olmadan puan kaybolur ve bir sonraki oynayışında orada olmaz. Örneğin, oyunu kapatıp yeniden açmak yine sıfır puan gösterir.



Puanı oyun kapandıktan sonra da korumak için oyun onu bir dosyaya kaydetmelidir. Bu, değişkeni değiştirmeye ek olarak gerçekleşen ayrı bir kaydetme adımıdır. Örneğin, oyun puan değerini cihazdaki küçük bir dosyaya yazabilir. Oyun yeniden başladığında dosyayı okur ve puanı geri yükler.



Veritabanı, puanı kaydetmek için başka bir yerdir. Oyun puan değerini veritabanına yazar, böylece daha sonra okunabilir. Örneğin, çevrimiçi bir oyun puanını bir sunucuda saklayabilir, böylece onu başka bir cihazdan görebilirsin. Veritabanı, oyun kapandıktan sonra bile değeri güvende tutar.



Yaygın bir hata, puan değişkenini değiştirip ekranı güncellemeyi unutmaktır. Oyunun içindeki puan doğrudur ama oyuncu hâlâ eski sayıyı görür. Örneğin, değişken 50 der ama ekran 40 gösterir. Çözüm, ekran değişkenle eşleşsin diye puan her değiştiğinde gösterimi yenilemektir.



Puan bir değişkende, yani bir sayı tutan adlandırılmış bir yerde yaşar. Bir yıldız toplamak gibi oyuncu eylemleri bu sayıya ekler veya ondan çıkarır. Oyun güncel değeri ekranda gösterir ve değiştiğinde gösterimi günceller. Puanı oyun kapandıktan sonra da korumak için oyun onu bir dosyaya veya veritabanına kaydetmelidir.