

Gamemaker

1. slaid

Gamemaker Language on interpreteeritav keel, mida tõlgendab programm nimega Gamemaker. Originaalse Gamemakeri tegi Mark Overmars kasutades Delphi programmeerimiskeelt.

1999, 15. november valmis Gamemakeri esimene versioon.

GML on tugevalt integreeritud Gamemakeri keskkonda.

Gamemaker võimaldab projektis hoida heli ja pilti ning neid projektisiseselt organiseerida, kuigi on võimalik andmeid lugeda ka failidest.

2. slaid - syntax

Sarnaneb tugevalt C keele omale, kuid on teatud erinevused. Kohe kindlasti ei saa kõiki C-keelseid koodijuppe üks-ühele realiseerida gmlis.

Programmeerimise „laused“ ei pea lõppema semikooloniga aga võivad.

Or ja and

++ ja - ei eksisteeri

funktsioonide rolli täidavad skriptid, milledele saab argumente anda. Argument ei saa olla massiiv. Returnida ei saa samuti massiivi.

Sisseehitatud funktsioonid nagu `point_distance(x1,y1,x2,y2)`; jne

Gamemaker oskab kasutada DLL-e, tänu millele on võimalik teha ka seda, mida puhtalt gamemakeriga ei ole võimalik. DLLid on palju kiiremad, sest gamemaker interpreteerib koodi käigu pealt.

Muutuja luuakse, kui kasutaja annab talle väärtuse. Deklareerimine pole kohustuslik. Sama käib ka massiivide kohta, mistõttu on võimalik minna legaalselt massiivi piiridest välja.

Massiiv saab olla kuni kahemõõtmeline. Elemendid võivad olla nii sõned kui arvud, aga mitte teised massiivid. Registreeritud versioonis on veel ka listid ja mapid.

Lihtsuse mõttes on Gamemakeris aind 2 muutujatüüpi - string ja arv.

Skoop:

var

global

Isendite muutujad on ligipäätavad vastava isendi id-d kasutades.

Näiteks `id.raha+=1;`

3. slaid - ressursid

Objektide sees käib mängu loogika. Objektist tekitatakse isendeid. Igal isendil id. Id kaudu pääseb ligi selle isendi sisestele muutujatele.

4. slaid - exe, debugger

Exe failid võrdlemisi suured. Kaasa pannakse ka kõik see, mida mängus ei kasutata. Näiteks networkingu osa enamasti.