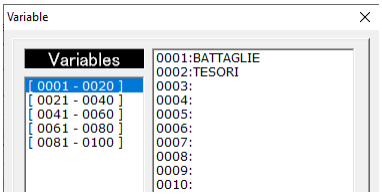
Variabili e ID delle Variabili

In questo breve tutorial facciamo chiarezza sull'uso di "Variabile ID" o "ID Variabile" (a seconda della versione), e la sua differenza con la normale assegnazione di un valore ad una variabile. È importante comprendere questo meccanismo perché è, non solo alla base di ogni pezzo avanzato di codice ad eventi, ma anche utilizzata negli script.

1. Assegnazione di un valore ad una variabile.

Partiamo un attimo dai concetti generali. Le variabili in RPG Maker sono l'equivalente di un "contenitore" in cui possiamo inserire un numero positivo o negativo. Le variabili sono classificate in due modi: con il loro numero progressivo chiamato anche "ID Variabile" ("Variabile ID" nella versione in inglese) e con un nome testuale che possiamo dargli noi liberamente.

Sotto un esempio della schermata variabili:



Qui, invece, l'equivalente in tabella:

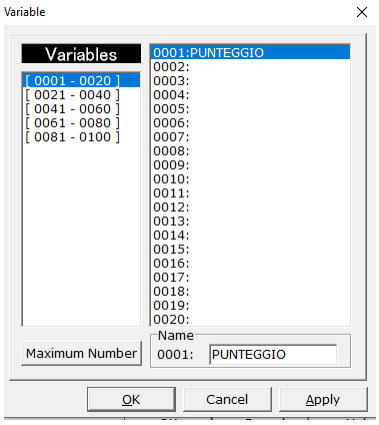
ID Variabile	Nome
0001	BATTAGLIE
0002	TESORI
0003	
0004	
0005	
0006	
0007	
0008	
0009	
0010	

2. Assegnazione di un valore ad una variabile.

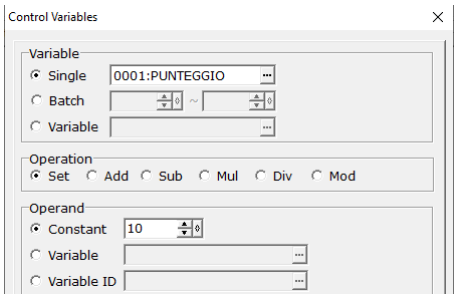
Vediamo come normalmente viene assegnato un valore ad una variabile.

https://www.rpgmakercafe.com/

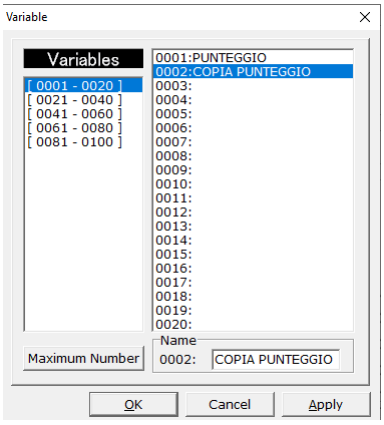
Partiamo con l'esempio più semplice in cui abbiamo una variabile vuota alla quale assegniamo un valore, per esempio 10. Diamo un nome alla nostra variabile:



Assegniamo il valore 10 tramite il comando "Cambia Variabile" ("Control Variables" nella versione in inglese).

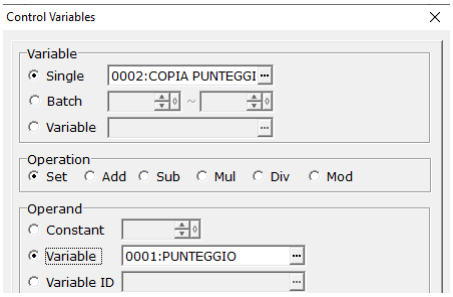


Fino a qui tutto bene. Ora creiamo un'altra variabile e assegniamogli il valore della variabile precedentemente creata. Diamo un nome alla nostra nuova variabile:



https://www.rpgmakercafe.com/

Assegniamo il valore della variabile [0001] “PUNTEGGIO” tramite comando “Cambia Variabile” (“Control Variables” nella versione in inglese).



Anche questo è stato abbastanza semplice. Con le stesse logiche è possibile aggiungere, sottrarre, moltiplicare e dividere i due valori cambiando l’operazione (Box “Operation” nella versione inglese).



Il risultato di queste due assegnazioni è il seguente:

ID Variabile	Nome	Valore assegnato
0001	PUNTEGGIO	10
0002	COPIA PUNTEGGIO	10

3. Assegnazione di un valore tramite “ID Variabile”.

A questo punto vediamo come si comporta il programma quando utilizziamo l’opzione “ID Variabile” (“Variabile ID” nella versione in inglese). Per prima cosa vediamolo nel campo “Operand” (ovvero la parte sotto).



Quando utilizziamo l’opzione “Variable ID” il programma non prenderà il valore della variabile, bensì il valore della variabile indicata dalla variabile selezionata.

https://www.rpgmakercafe.com/

Vediamo ora cosa succede nel campo “Variable” (ovvero la parte sopra.

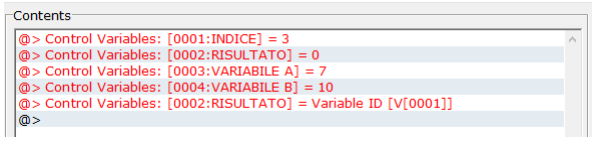


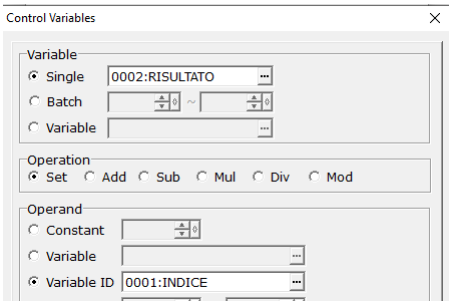
Quando utilizziamo l’opzione “Variable ID” il programma non assegnerà il valore alla variabile selezionata, bensì alla variabile indicata dalla variabile selezionata.

Un altro modo con cui si definisce questo meccanismo in programmazione è il termine “puntatori” (“Pointers” in inglese) quando una variabile non viene usata per quello che è, ma per “puntare” (o “indicare”) dentro quale variabile o da quale variabile vogliamo inserire il valore.

4. Esempio pratico.

Vediamo ora un esempio pratico. Crea un nuovo progetto e crea un evento ad avvio automatico con il seguente codice:



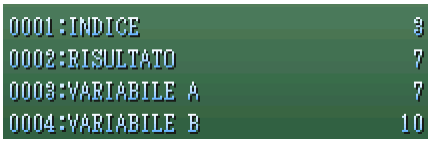


Le variabili risulteranno così settate all’inizio del gioco:

ID Variabile	Nome	Valore assegnato
0001	INDICE	3
0002	RISULTATO	0
0003	VARIABILE A	7
0004	VARIABILE B	10

https://www.rpgmakercafe.com/

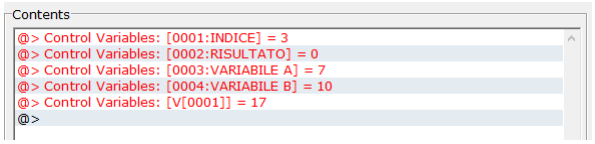
Fai partire il gioco e clicca il tasto “F9” della tastiera, naviga con le frecce destra e sinistra tra le schede, vedrai che la variabile [0002] “RISULTATO” avrà valore uguale a 7.

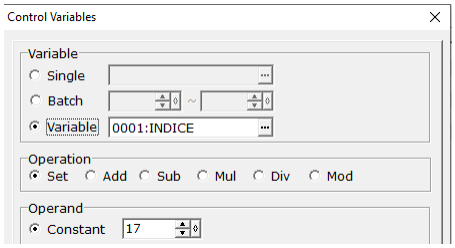


Perché usando come operatore l’ID indicato dalla variabile [0001] “INDICE”, RPG Maker non ha preso il valore nominale di 3, bensì il valore della variabile il cui ID corrisponde al valore contenuto nella variabile “INDICE”, in questo caso 3, ovvero la variabile [0003] “VARIABILE A” il cui valore assegnato era 7.

ID Variabile	Nome	Valore assegnato
0001	INDICE	3
0002	RISULTATO	7
0003	VARIABILE A	7
0004	VARIABILE B	10

Ora modifichiamo il codice come segue:



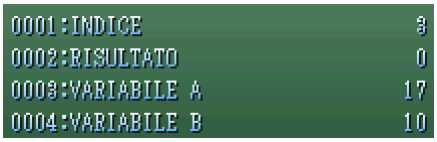


Le variabili risulteranno così settate all’inizio del gioco:

ID Variabile	Nome	Valore assegnato
0001	INDICE	3
0002	RISULTATO	0
0003	VARIABILE A	7
0004	VARIABILE B	10

https://www.rpgmakercafe.com/

Fai partire il gioco e clicca il tasto “F9” della tastiera, naviga con le frecce destra e sinistra tra le schede, vedrai che la variabile [0003] “VARIABILE A” avrà valore uguale a 17.

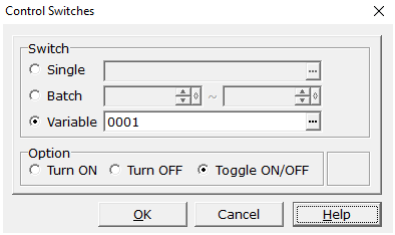


Perché usando come variabile di riferimento l’ID indicato dalla variabile [0001] “INDICE”, RPG Maker non ha preso la variabile esatta [0001], bensì la variabile il cui ID corrisponde al valore contenuto nella variabile “INDICE”, in questo caso 3, ovvero la variabile [0003] “VARIABILE A” e a questa ha assegnato il numero 17.

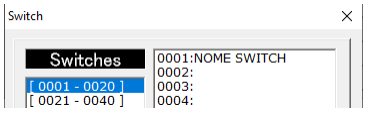
ID Variabile	Nome	Valore assegnato
0001	INDICE	3
0002	RISULTATO	7
0003	VARIABILE A	**17**
0004	VARIABILE B	10

5. Uso dell’ID Variabile con gli switch.

Anche nel comando “Cambia Switch” (“Control Switches” nella versione in inglese) è presente la possibilità di usare l’ID Variabile.



Come vedete l’opzione si trova nel campo “Switch”, quindi il valore della variabile utilizzata serve a indicare l’ID del switch da modificare. Questo perché in RPG Maker anche gli switch hanno due identificativi: l’ID fisso progressivo e il nome che possiamo assegnargli noi.



https://www.rpgmakercafe.com/

6. Verifica delle variabili durante il test del vostro gioco.

Quando si lancia un gioco di RPG Maker in test è possibile ispezionare il valore di switch e variabili durante il gioco, premendo il tasto “F9”. Questo ferma il gioco e vi consente di vedere in quel momento quale valore è memorizzato in ogni variabile e anche lo stato degli switch, ovvero se sono ON o OFF.

Non solo, cliccando su una variabile o uno switch potete modificarne il valore in tempo reale. Questo è utile per testare rapidamente l’esito del cambio di una variabile o di uno switch, senza dover perdere tempo a creare degli eventi appositi o completare le azioni necessarie a ottenere un certo stato, come ad esempio completare una quest opzionale etc.

Questa funzione è, ovviamente, disabilitata quando, invece, il gioco viene lanciato direttamente dall’eseguibile.

https://www.rpgmakercafe.com/