

Passwort (Serailnummer) für ein Spiel anlegen

Inhalt

- 1) Inhalt
- 2) Code
Nur der Code zum Kopieren und einfügen
- 3) Erklärung
Genauere Erklärung des Codes
- 4) Download zur Beispieldatei
Die Beispiel Datei zum Downloaden

Vorwort

Dank der netten (das meine ich wirklich so) Kritik über mein Tutorial ist mir aufgefallen, dass ich etwas vergessen habe:
Die Erklärung.

Und hier ist sie, Mit Beispieldatei.

Code

Dies ist der Code zum Kopieren und Einfügen.

- 1) Lege ein neues Object mit einem beliebigen Namen an (z.B. obj_serienum)
- 2) Erstelle in das  Room start event folgenden Code:
- 3) .

```
ini_open("_Ini-Daten Name_")
seriel = ini_read_string("_Name des Berechs_", "_Name der Seriennummer_", 0)
if seriel == "1A53-KHLAX-5884AY-5QW" //Hier kannst du die
Seriennummer/Passwort festlegen
{
room_goto_next()
}
else
{
serie = get_string("Geben Sie die Seriennummer ein:", "")
if serie == "1A53-KHLAX-5884AY-5QW"
{
ini_write_string("Nummer", "Nummer", "1A53-KHLAX-5884AY-5QW") //Es gibt noch
eine Zweite Variante (Siehe Info)
show_message("Seriennummer ist RICHTIG!!#Viel Spaß bim Spielen!")
room_goto_next()
}
else
{
show_message("Seriennummer ist FALSCH! Bitte versuchen Sie es noch
einmal!")
game_end()
}
}
ini_close()
```

Erklärung

Hier ist die Erklärung zum GML Script:

```
ini_open("_Ini-Daten Name_")
```

Öffnet (wenn es diese schon gibt) die .ini Datei mit den Namen „*_Ini-Daten Name_*“.

(Sollte die Datei noch nicht existieren wird diese neu erstellt.)

```
seriel = ini_read_string("_Name des Berechs_", "_Name der Seriennummer_", 0)
```

Erstellt die Variable „*seriel*“.

Seriel bekommt durch „*ini_read_string*“ den Bezug auf die ini_Datei.

Er schaut in den Bereich „*_Name des Berechs_*“, und dann im Menüpunkt „*_Name der Seriennummer_*“. Sollte die Variable noch nicht existieren wird „*0*“ wiedergegeben.

```
if seriel == "1A53-KHLAX-5884AY-5QW" //Hier kannst du die
Seriennummer/Passwort festlegen
{
room_goto_next()
}
else
```

„*if seriel == "1A53-KHLAX-5884AY-5QW"*“ kontrolliert ob „*seriel*“ mit der Angegebenen Nummer (Passwort) übereinstimmt. „*1A53-KHLAX-5884AY-5QW*“ kann beliebig verändert werden!

Sollte „*seriel*“ übereinstimmen wird der Spieler mit

```
room_goto_next()
```

zum nächsten Raum weitergeleitet.
sonst (else)

```
serie = get_string("Geben Sie die Seriennummer ein:", "")
if serie == "1A53-KHLAX-5884AY-5QW"
```

wird eine neue Variabel erstellt („*serie*“) die Den wert annimmt, die der Spieler in die Meldung (*get_string("Geben Sie die Seriennummer ein:", "")*) eingibt

Dann wird kontrolliert ob diesmal „*serie*“ mit dem Angegebenen Passwort übereinstimmt.

```
ini_write_string("Nummer", "Nummer", "1A53-KHLAX-5884AY-5QW") //Es gibt noch
eine Zweite Variante (Siehe Info)
```

Wenn ja dann wird in die ini-Datei im Bereich „*Nummer*“ im Menüpunkt „*Nummer*“ das Passwort eingegeben.

Dadurch muss beim nächsten Start des Spieles nicht noch mal das Passwort eingegeben werden.

```
show_message("Seriernummer ist RICHTIG!!#Viel Spaß bim Spielen!")
room_goto_next()
```

Dann wird eine Nachricht Angezeigt, dass das Passwort richtig ist.
Und der Spieler wird zum nächsten Raum weitergeleitet.

```
else
{
show_message("Seriernummer ist FALSCH! Bitte versuchen Sie es noch
einmal!")
game_end()
```

Ansonsten (else)
wird eine Nachricht gezeigt, und das Programm wird beendet.

```
ini_close()
```

Mit diesem Befehl wird die ini-Datei geschlossen.

Beispiel Datei

Eine Beispiel Datei gibt es unter:

<http://www.file-upload.net/download-1831390/Seriennummer.zip.html>

Das Passwort in diesem Beispiel lautet:

123ABC