Лейблы

- Определение лейблов
- goto

Определение лейблов

Лейблы — это своеобразные маркеры внутри сценария, по которым может осуществляться переход.

Лейблы определяются при помощи команды `label`:

```
label [name]
```

Здесь параметр `name` — это имя лейбла, которое может содержать латинские буквы, цифры и нижнее подчёркивание.

Все команды, идущие после команды `label`, будут находится внутри данного лейбла — до следующего лейбла, если такой есть.

> Лейблы не могут определяться внутри других команд и условий.

Пример определения лейблов `day1_1` и `day1_2`:

```
label day1_1
    # остальные команды


label day1_2
    # остальные команды
```

У каждого сценария есть лейбл `init`, который автоматически ставится игрой в самом начале. Т.к., это имя зарезервировано игрой, его нельзя использовать в качестве значения для параметра `name`.

Также лейблы используются в сохранениях — каждый раз, когда игра создаёт сохранение, помимо состояния текущей строки, она

также сохраняет состояние первой строки внутри активного лейбла — подобное сохранение используется, если при загрузке сохранения в сценарии были обнаружены изменения и загрузить игру с сохранённой точки невозможно.

Поэтому, при возможности старайтесь расставлять лейблы почаще, — как минимум, в критически важных частях сценария.

goto

Осуществляет переход на заданный лейбл.

Синтаксис

```
goto [name]
```

Параметры

- `name` — название лейбла.
  Обязательный параметр.

Пример использования

```
# переход на лейбл day1_1
goto day1_1
```