

Zmienne lokalne:

```
-- Zmienna liczbowe
local myNumber = 42

-- Zmienna łańcuchowa
local myString = "Hello, world!"

-- Obiekt w grze
local p1 = game.Workspace.Panel1

-- Zmienna logiczna
local buttonPressed = true
```

Zmienne globalne:

```
-- Zmienna liczbowe
_G.myNumber = 42

-- Zmienna łańcuchowa
_G.myString = "Hello, world!"

-- Obiekt w grze
_G.p1 = game.Workspace.Panel1

-- Zmienna logiczna
_G.buttonPressed = true
```

Connect i Once:

Bt1.Touched:Connect(onTouch)

:Connect - gdy zdarzenie wystąpi, dołączona funkcja jest automatycznie wywoływana.

Bt1.Touched:Once(onTouch)

:Once - funkcja zostanie wywołana tylko raz przy pierwszym wystąpieniu zdarzenia. Po tym już nie reaguje na zdarzenie.

Zmienne lokalne:

```
-- Zmienna liczbowe
local myNumber = 42

-- Zmienna łańcuchowa
local myString = "Hello, world!"

-- Obiekt w grze
local p1 = game.Workspace.Panel1

-- Zmienna logiczna
local buttonPressed = true
```

Zmienne globalne:

```
-- Zmienna liczbowe
_G.myNumber = 42

-- Zmienna łańcuchowa
_G.myString = "Hello, world!"

-- Obiekt w grze
_G.p1 = game.Workspace.Panel1

-- Zmienna logiczna
_G.buttonPressed = true
```

Connect i Once:

Bt1.Touched:Connect(onTouch)

:Connect - gdy zdarzenie wystąpi, dołączona funkcja jest automatycznie wywoływana.

Bt1.Touched:Once(onTouch)

:Once - funkcja zostanie wywołana tylko raz przy pierwszym wystąpieniu zdarzenia. Po tym już nie reaguje na zdarzenie.

Zmienne lokalne:

```
-- Zmienna liczbowe
local myNumber = 42

-- Zmienna łańcuchowa
local myString = "Hello, world!"

-- Obiekt w grze
local p1 = game.Workspace.Panel1

-- Zmienna logiczna
local buttonPressed = true
```

Zmienne globalne:

```
-- Zmienna liczbowe
_G.myNumber = 42

-- Zmienna łańcuchowa
_G.myString = "Hello, world!"

-- Obiekt w grze
_G.p1 = game.Workspace.Panel1

-- Zmienna logiczna
_G.buttonPressed = true
```

Connect i Once:

Bt1.Touched:Connect(onTouch)

:Connect - gdy zdarzenie wystąpi, dołączona funkcja jest automatycznie wywoływana.

Bt1.Touched:Once(onTouch)

:Once - funkcja zostanie wywołana tylko raz przy pierwszym wystąpieniu zdarzenia. Po tym już nie reaguje na zdarzenie.

Zmienne lokalne:

```
-- Zmienna liczbowe
local myNumber = 42

-- Zmienna łańcuchowa
local myString = "Hello, world!"

-- Obiekt w grze
local p1 = game.Workspace.Panel1

-- Zmienna logiczna
local buttonPressed = true
```

Zmienne globalne:

```
-- Zmienna liczbowe
_G.myNumber = 42

-- Zmienna łańcuchowa
_G.myString = "Hello, world!"

-- Obiekt w grze
_G.p1 = game.Workspace.Panel1

-- Zmienna logiczna
_G.buttonPressed = true
```

Connect i Once:

Bt1.Touched:Connect(onTouch)

:Connect - gdy zdarzenie wystąpi, dołączona funkcja jest automatycznie wywoływana.

Bt1.Touched:Once(onTouch)

:Once - funkcja zostanie wywołana tylko raz przy pierwszym wystąpieniu zdarzenia. Po tym już nie reaguje na zdarzenie.