Функции: Функции: Название функции Название функции function name() function name() 'name' можем выбрать 'name' можем выбрать end сами. end сами. Вызов функции name(Вызов функции События: События: function touch() function touch() end end game.Workspace.Panel1.Touched:Connect(touch) game.Workspace.Panel1.Touched:Connect(touch) Touched - Событие касания Touched - Событие касания :Connect(touch) - присоединяем функцию, которая будет :Connect(touch) - присоединяем функцию, которая будет срабатывать при событии срабатывать при событии Смена свойств при касании: Смена свойств при касании: function touch() function touch() game.Workspace.Panel2.Material = Enum.Material.Wood game.Workspace.Panel2.Material = Enum.Material.Wood game.Workspace.Panel2.BrickColor = BrickColor.new("Tawny") game.Workspace.Panel2.BrickColor = BrickColor.new("Tawny") game.Workspace.Panel2.Touched:Connect(touch) game.Workspace.Panel2.Touched:Connect(touch) Уменьшение количества жизней при касании: Уменьшение количества жизней при касании: function onTouch(hit) function onTouch(hit) hit.Parent:FindFirstChild("Humanoid").Health = 0 hit.Parent:FindFirstChild("Humanoid").Health = 0 game.Workspace.Baseplate.Touched:Connect(onTouch) game.Workspace.Baseplate.Touched:Connect(onTouch) Для потери жизни от другого блока, нужно Для потери жизни от другого блока, нужно указать этот блок вместо Baseplate. указать этот блок вместо Baseplate. Функции: Функции: Название функции Название функции function name() function name() 'name' можем выбрать 'name' можем выбрать end сами. end сами. Вызов функции Вызов функции События: События: function touch() **function** touch() game.Workspace.Panel1.Touched:Connect(touch) game.Workspace.Panel1.Touched:Connect(touch) Touched - Событие касания Touched - Событие касания :Connect(touch) - присоединяем функцию, которая будет :Connect(touch) - присоединяем функцию, которая будет срабатывать при событии срабатывать при событии Смена свойств при касании: Смена свойств при касании: function touch() game.Workspace.Panel2.Material = Enum.Material.Wood game.Workspace.Panel2.Material = Enum.Material.Wood game.Workspace.Panel2.BrickColor = BrickColor.new("Tawny") game.Workspace.Panel2.BrickColor = BrickColor.new("Tawny") end game.Workspace.Panel2.Touched:Connect(touch) game.Workspace.Panel2.Touched:Connect(touch) Уменьшение количества жизней при касании: Уменьшение количества жизней при касании: function onTouch(hit) function onTouch(hit) hit.Parent:FindFirstChild("Humanoid").Health = 0 hit.Parent:FindFirstChild("Humanoid").Health = 0 end end

game.Workspace.Baseplate.Touched:Connect(onTouch)

Для потери жизни от другого блока, нужно

указать этот блок вместо Baseplate.

game.Workspace.Baseplate.Touched:Connect(onTouch)

Для потери жизни от другого блока, нужно

указать этот блок вместо Baseplate.