

## Zmiana koloru:

```
game.Workspace.Panel2.BrickColor = BrickColor.new("Tawny")
```

"Tawny" Tutaj podajemy nazwę koloru.



## Zmiana materiału:

```
game.Workspace.Panel2.Material = Enum.Material.Wood
```

Wood Tutaj podajemy nazwę materiału.

SmoothPlastic, Wood, Metal, Grass, Brick, Slate, Concrete, Corroded Metal, Diamond Plate, Foil, Cobblestone, Pebble, Sand, Fabric, Granite, Marble, Ice, Neon

## Zmiana pozycji w przestrzeni:

Ustawić nową pozycję:

```
game.Workspace.Panel3.Position = Vector3.new(0, 0, 0)
```

X - współrzędna

Y - współrzędna

Z - współrzędna

Przesunąć:

```
game.Workspace.Panel5.Position =  
game.Workspace.Panel5.Position + Vector3.new(1, 0, 0)
```

Pozycja obiektu jest przesuwana o wielkość wektora. W tym przypadku o 1 wzdłuż osi X.

## Zmiana koloru:

```
game.Workspace.Panel2.BrickColor = BrickColor.new("Tawny")
```

"Tawny" Tutaj podajemy nazwę koloru.



## Zmiana materiału:

```
game.Workspace.Panel2.Material = Enum.Material.Wood
```

Wood Tutaj podajemy nazwę materiału.

SmoothPlastic, Wood, Metal, Grass, Brick, Slate, Concrete, Corroded Metal, Diamond Plate, Foil, Cobblestone, Pebble, Sand, Fabric, Granite, Marble, Ice, Neon

## Zmiana pozycji w przestrzeni:

Ustawić nową pozycję:

```
game.Workspace.Panel3.Position = Vector3.new(0, 0, 0)
```

X - współrzędna

Y - współrzędna

Z - współrzędna

Przesunąć:

```
game.Workspace.Panel5.Position =  
game.Workspace.Panel5.Position + Vector3.new(1, 0, 0)
```

Pozycja obiektu jest przesuwana o wielkość wektora. W tym przypadku o 1 wzdłuż osi X.

## Zmiana koloru:

```
game.Workspace.Panel2.BrickColor = BrickColor.new("Tawny")
```

"Tawny" Tutaj podajemy nazwę koloru.



## Zmiana materiału:

```
game.Workspace.Panel2.Material = Enum.Material.Wood
```

Wood Tutaj podajemy nazwę materiału.

SmoothPlastic, Wood, Metal, Grass, Brick, Slate, Concrete, Corroded Metal, Diamond Plate, Foil, Cobblestone, Pebble, Sand, Fabric, Granite, Marble, Ice, Neon

## Zmiana pozycji w przestrzeni:

Ustawić nową pozycję:

```
game.Workspace.Panel3.Position = Vector3.new(0, 0, 0)
```

X - współrzędna

Y - współrzędna

Z - współrzędna

Przesunąć:

```
game.Workspace.Panel5.Position =  
game.Workspace.Panel5.Position + Vector3.new(1, 0, 0)
```

Pozycja obiektu jest przesuwana o wielkość wektora. W tym przypadku o 1 wzdłuż osi X.

## Zmiana koloru:

```
game.Workspace.Panel2.BrickColor = BrickColor.new("Tawny")
```

"Tawny" Tutaj podajemy nazwę koloru.



## Zmiana materiału:

```
game.Workspace.Panel2.Material = Enum.Material.Wood
```

Wood Tutaj podajemy nazwę materiału.

SmoothPlastic, Wood, Metal, Grass, Brick, Slate, Concrete, Corroded Metal, Diamond Plate, Foil, Cobblestone, Pebble, Sand, Fabric, Granite, Marble, Ice, Neon

## Zmiana pozycji w przestrzeni:

Ustawić nową pozycję:

```
game.Workspace.Panel3.Position = Vector3.new(0, 0, 0)
```

X - współrzędna

Y - współrzędna

Z - współrzędna

Przesunąć:

```
game.Workspace.Panel5.Position =  
game.Workspace.Panel5.Position + Vector3.new(1, 0, 0)
```

Pozycja obiektu jest przesuwana o wielkość wektora. W tym przypadku o 1 wzdłuż osi X.