

Функции:

`function name()` Название функции
'name' можем выбрать сами.

`name()` Вызов функции

События:

```
function touch()

end
game.Workspace.Panel1.Touched:Connect(touch)|
```

Touched - Событие касания
:Connect(touch) - присоединяем функцию, которая будет срабатывать при событии

Смена свойств при касании:

```
function touch()
    game.Workspace.Panel2.Material = Enum.Material.Wood
    game.Workspace.Panel2.BrickColor = BrickColor.new("Tawny")
end
game.Workspace.Panel2.Touched:Connect(touch)
```

Уменьшение количества жизней при касании:

```
function onTouch(hit)
    hit.Parent:FindFirstChild("Humanoid").Health = 0
end

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

Для потери жизни от другого блока, нужно указать этот блок вместо Baseplate.

Функции:

`function name()` Название функции
'name' можем выбрать сами.

`name()` Вызов функции

События:

```
function touch()

end
game.Workspace.Panel1.Touched:Connect(touch)|
```

Touched - Событие касания
:Connect(touch) - присоединяем функцию, которая будет срабатывать при событии

Смена свойств при касании:

```
function touch()
    game.Workspace.Panel2.Material = Enum.Material.Wood
    game.Workspace.Panel2.BrickColor = BrickColor.new("Tawny")
end
game.Workspace.Panel2.Touched:Connect(touch)
```

Уменьшение количества жизней при касании:

```
function onTouch(hit)
    hit.Parent:FindFirstChild("Humanoid").Health = 0
end

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

Для потери жизни от другого блока, нужно указать этот блок вместо Baseplate.

Функции:

`function name()` Название функции
'name' можем выбрать сами.

`name()` Вызов функции

События:

```
function touch()

end
game.Workspace.Panel1.Touched:Connect(touch)|
```

Touched - Событие касания
:Connect(touch) - присоединяем функцию, которая будет срабатывать при событии

Смена свойств при касании:

```
function touch()
    game.Workspace.Panel2.Material = Enum.Material.Wood
    game.Workspace.Panel2.BrickColor = BrickColor.new("Tawny")
end
game.Workspace.Panel2.Touched:Connect(touch)
```

Уменьшение количества жизней при касании:

```
function onTouch(hit)
    hit.Parent:FindFirstChild("Humanoid").Health = 0
end

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

Для потери жизни от другого блока, нужно указать этот блок вместо Baseplate.

Функции:

`function name()` Название функции
'name' можем выбрать сами.

`name()` Вызов функции

События:

```
function touch()

end
game.Workspace.Panel1.Touched:Connect(touch)|
```

Touched - Событие касания
:Connect(touch) - присоединяем функцию, которая будет срабатывать при событии

Смена свойств при касании:

```
function touch()
    game.Workspace.Panel2.Material = Enum.Material.Wood
    game.Workspace.Panel2.BrickColor = BrickColor.new("Tawny")
end
game.Workspace.Panel2.Touched:Connect(touch)
```

Уменьшение количества жизней при касании:

```
function onTouch(hit)
    hit.Parent:FindFirstChild("Humanoid").Health = 0
end

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

Для потери жизни от другого блока, нужно указать этот блок вместо Baseplate.