

Funkcje:

```
function name()  
...  
end
```

Nazwę funkcji 'name' możemy wybrać sami.

name()

Wywołanie funkcji

Wydarzenia:

```
function touch()
```

```
end
```

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

Touched - Wydarzenie dotyku

:Connect(touch) - dołączamy funkcję, która zostanie wywołana podczas zdarzenia.

Zmiana właściwości przy kontakcie:

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

Zmniejszenie liczby żyć przy kontakcie:

```
function onTouch(hit)  
    hit.Parent:FindFirstChild("Humanoid").Health = 0  
end  
  
game.Workspace.Baseplate.Touched:Connect(onTouch)
```

Aby stracić życie od innego bloku, musisz wskazać ten blok zamiast Baseplate.

Funkcje:

```
function name()  
...  
end
```

Nazwę funkcji 'name' możemy wybrać sami.

name()

Wywołanie funkcji

Wydarzenia:

```
function touch()
```

```
end
```

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

Touched - Wydarzenie dotyku

:Connect(touch) - dołączamy funkcję, która zostanie wywołana podczas zdarzenia.

Zmiana właściwości przy kontakcie:

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

Zmniejszenie liczby żyć przy kontakcie:

```
function onTouch(hit)  
    hit.Parent:FindFirstChild("Humanoid").Health = 0  
end  
  
game.Workspace.Baseplate.Touched:Connect(onTouch)
```

Aby stracić życie od innego bloku, musisz wskazać ten blok zamiast Baseplate.

Funkcje:

```
function name()  
...  
end
```

Nazwę funkcji 'name' możemy wybrać sami.

name()

Wywołanie funkcji

Wydarzenia:

```
function touch()
```

```
end
```

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

Touched - Wydarzenie dotyku

:Connect(touch) - dołączamy funkcję, która zostanie wywołana podczas zdarzenia.

Zmiana właściwości przy kontakcie:

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

Zmniejszenie liczby żyć przy kontakcie:

```
function onTouch(hit)  
    hit.Parent:FindFirstChild("Humanoid").Health = 0  
end  
  
game.Workspace.Baseplate.Touched:Connect(onTouch)
```

Aby stracić życie od innego bloku, musisz wskazać ten blok zamiast Baseplate.

Funkcje:

```
function name()  
...  
end
```

Nazwę funkcji 'name' możemy wybrać sami.

name()

Wywołanie funkcji

Wydarzenia:

```
function touch()
```

```
end
```

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

Touched - Wydarzenie dotyku

:Connect(touch) - dołączamy funkcję, która zostanie wywołana podczas zdarzenia.

Zmiana właściwości przy kontakcie:

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

Zmniejszenie liczby żyć przy kontakcie:

```
function onTouch(hit)  
    hit.Parent:FindFirstChild("Humanoid").Health = 0  
end  
  
game.Workspace.Baseplate.Touched:Connect(onTouch)
```

Aby stracić życie od innego bloku, musisz wskazać ten blok zamiast Baseplate.