Funkcje: Funkcje: Nazwę funkcji 'name' Nazwę funkcji 'name' function name() function name() możemy wybrać sami. możemy wybrać sami. end end Wywołanie funkcji Wywołanie funkcji Wydarzenia: Wydarzenia: function touch() function touch() end end game.Workspace.Panel1.Touched:Connect(touch) game.Workspace.Panel1.Touched:Connect(touch) Touched - Wydarzenie dotyku Touched - Wydarzenie dotyku :Connect(touch) - dołączamy funkcję, która zostanie wywołana :Connect(touch) - dołączamy funkcję, która zostanie wywołana podczas zdarzenia. podczas zdarzenia. Zmiana właściwości przy kontakcie: Zmiana właściwości przy kontakcie: 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") end game.Workspace.Panel2.Touched:Connect(touch) game.Workspace.Panel2.Touched:Connect(touch) Zmniejszenie liczby żyć przy kontakcie: Zmniejszenie liczby żyć przy kontakcie: function onTouch(hit) function onTouch(hit) hit.Parent:FindFirstChild("Humanoid").Health = 0 hit.Parent:FindFirstChild("Humanoid").Health = 0 end game.Workspace.Baseplate.Touched:Connect(onTouch) game.Workspace.Baseplate.Touched:Connect(onTouch) Aby stracić zycie od innego bloku, musisz wskazać Aby stracić zycie od innego bloku, musisz wskazać ten blok zamiast Baseplate. ten blok zamiast Baseplate. Funkcje: Funkcje: Nazwę funkcji 'name' Nazwę funkcji 'name' function name() function name() możemy wybrać sami. możemy wybrać sami. end end Wywołanie funkcji Wywołanie funkcji name( Wydarzenia: Wydarzenia: function touch() function touch() game.Workspace.Panel1.Touched:Connect(touch) game.Workspace.Panel1.Touched:Connect(touch) Touched - Wydarzenie dotyku Touched - Wydarzenie dotyku :Connect(touch) - dołączamy funkcję, która zostanie wywołana :Connect(touch) - dołączamy funkcję, która zostanie wywołana podczas zdarzenia. podczas zdarzenia. Zmiana właściwości przy kontakcie: Zmiana właściwości przy kontakcie: 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") end end game.Workspace.Panel2.Touched:Connect(touch) game.Workspace.Panel2.Touched:Connect(touch) Zmniejszenie liczby żyć przy kontakcie: Zmniejszenie liczby żyć przy kontakcie: 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)

ten blok zamiast Baseplate.

Aby stracić życie od innego bloku, musisz wskazać

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

ten blok zamiast Baseplate.

Aby stracić życie od innego bloku, musisz wskazać