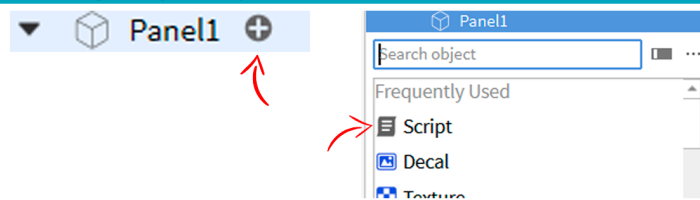


Dodajemy skrypt:

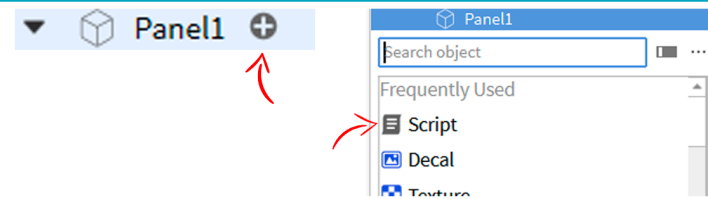


Dostęp do obiektów i właściwości:

`game.Workspace.Panel1.BrickColor`

`game` Obiekt najwyższego poziomu
`Workspace.Panel1` Hierarchia, jak na panelu Explorer
`BrickColor` Właściwość, jak na panelu Właściwości

Dodajemy skrypt:

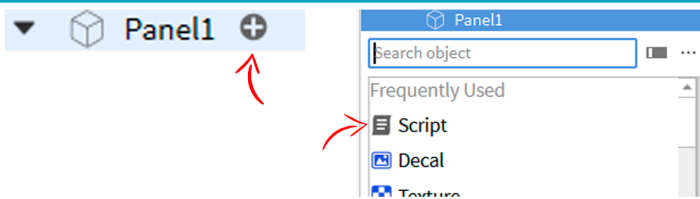


Dostęp do obiektów i właściwości:

`game.Workspace.Panel1.BrickColor`

`game` Obiekt najwyższego poziomu
`Workspace.Panel1` Hierarchia, jak na panelu Explorer
`BrickColor` Właściwość, jak na panelu Właściwości

Dodajemy skrypt:

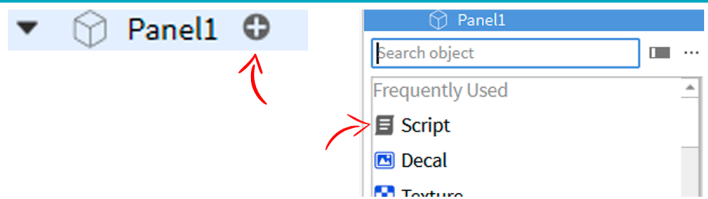


Dostęp do obiektów i właściwości:

`game.Workspace.Panel1.BrickColor`

`game` Obiekt najwyższego poziomu
`Workspace.Panel1` Hierarchia, jak na panelu Explorer
`BrickColor` Właściwość, jak na panelu Właściwości

Dodajemy skrypt:



Dostęp do obiektów i właściwości:

`game.Workspace.Panel1.BrickColor`

`game` Obiekt najwyższego poziomu
`Workspace.Panel1` Hierarchia, jak na panelu Explorer
`BrickColor` Właściwość, jak na panelu Właściwości