

Локальные переменные:

```
-- Числовая переменная
local myNumber = 42

-- Строковая переменная
local myString = "Hello, world!"

-- Объект в игре
local p1 = game.Workspace.Panel1

-- Логическая переменная
local buttonPressed = true
```

Глобальные переменные:

```
-- Числовая переменная
_G.myNumber = 42

-- Строковая переменная
_G.myString = "Hello, world!"

-- Объект в игре
_G.p1 = game.Workspace.Panel1

-- Логическая переменная
_G.buttonPressed = true
```

Connect и Once:

Bt1.Touched:Connect(onTouch)

:Connect - когда событие происходит, присоединенная функция автоматически вызывается.

Bt1.Touched:Once(onTouch)

:Once - функция будет вызвана только один раз при первом срабатывании события. После этого больше не реагирует на событие.

Локальные переменные:

```
-- Числовая переменная
local myNumber = 42

-- Строковая переменная
local myString = "Hello, world!"

-- Объект в игре
local p1 = game.Workspace.Panel1

-- Логическая переменная
local buttonPressed = true
```

Глобальные переменные:

```
-- Числовая переменная
_G.myNumber = 42

-- Строковая переменная
_G.myString = "Hello, world!"

-- Объект в игре
_G.p1 = game.Workspace.Panel1

-- Логическая переменная
_G.buttonPressed = true
```

Connect и Once:

Bt1.Touched:Connect(onTouch)

:Connect - когда событие происходит, присоединенная функция автоматически вызывается.

Bt1.Touched:Once(onTouch)

:Once - функция будет вызвана только один раз при первом срабатывании события. После этого больше не реагирует на событие.

Локальные переменные:

```
-- Числовая переменная
local myNumber = 42

-- Строковая переменная
local myString = "Hello, world!"

-- Объект в игре
local p1 = game.Workspace.Panel1

-- Логическая переменная
local buttonPressed = true
```

Глобальные переменные:

```
-- Числовая переменная
_G.myNumber = 42

-- Строковая переменная
_G.myString = "Hello, world!"

-- Объект в игре
_G.p1 = game.Workspace.Panel1

-- Логическая переменная
_G.buttonPressed = true
```

Connect и Once:

Bt1.Touched:Connect(onTouch)

:Connect - когда событие происходит, присоединенная функция автоматически вызывается.

Bt1.Touched:Once(onTouch)

:Once - функция будет вызвана только один раз при первом срабатывании события. После этого больше не реагирует на событие.

Локальные переменные:

```
-- Числовая переменная
local myNumber = 42

-- Строковая переменная
local myString = "Hello, world!"

-- Объект в игре
local p1 = game.Workspace.Panel1

-- Логическая переменная
local buttonPressed = true
```

Глобальные переменные:

```
-- Числовая переменная
_G.myNumber = 42

-- Строковая переменная
_G.myString = "Hello, world!"

-- Объект в игре
_G.p1 = game.Workspace.Panel1

-- Логическая переменная
_G.buttonPressed = true
```

Connect и Once:

Bt1.Touched:Connect(onTouch)

:Connect - когда событие происходит, присоединенная функция автоматически вызывается.

Bt1.Touched:Once(onTouch)

:Once - функция будет вызвана только один раз при первом срабатывании события. После этого больше не реагирует на событие.