|  |  |
| --- | --- |
| Dodajemy skrypt | |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Dostęp do obiektów i właściwości | |
| game.Workspace.Platform1.BrickColor  game – obiekt najwyższego poziomu  Workspace.Platform1 – ścieżka do obiektu od góry w dół  BrickColor – Właściwość, jak w oknie **Properties** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Funkcje | |
| function name()      ...  end  name() | **function** – funkcja. Blok kodu, który możemy wywoływać z różnych miejsc.  Nazwę funkcji ‘**name**’ możemy wybrać sami.  Wywołanie funkcji. |

|  |  |
| --- | --- |
| Wydarzenia | |
| function touch()      ...  end  game.Workspace.Platform2.Touched:Connect(touch) | **Touched** – wydarzenia dotyku  **:Connect(touch)** – dołączamy funkcję touch do wydarzenia |

|  |  |
| --- | --- |
| Zmiana właściwości | |
| game.Workspace.Platform2.BrickColor = BrickColor.new("Baby blue")  game.Workspace.Platform2.Material = Enum.Material.Ice |  |
| BrickColor, Material - Właściwości obiektu możemy znaleźć na karcie **Properties** | |

|  |  |
| --- | --- |
| Słownik | |
| **Properties** – właściwości  **Game** – gra  **Workspace** – obszar roboczy  **Function** – funkcja  **Touch** – dotyk  **Connect** – połączyć  **Color** – kolor | **Humanoid** – humanoidalny, mający cechy człowieka  **If** – jeśli  **Then** – wtedy, następnie  **End** - koniec  **While** – podczas gdy  **Material** – materiał |