|  |  |
| --- | --- |
| Добавление скрипта | |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Доступ до свойств объекта | |
| game.Workspace.Platform1.BrickColor  game – Объект самого верхнего уровня.  Workspace.Platform1 – Путь до объекта сверху вниз  BrickColor – Свойство, как на панели **Properties** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Функции | |
| function name()      ...  end  name() | **function** – фукнкция это блок кода который мы можем объявить один рах и вызывать позднее.  Имя ‘**name**’ может быть заменено другим.  Вызывает код внутри функции. |

|  |  |
| --- | --- |
| События | |
| function touch()      ...  end  game.Workspace.Platform2.Touched:Connect(touch) | **Touched** – событие касания объекта.  **:Connect(touch)** – присоединения вызова функции к событию. |

|  |  |
| --- | --- |
| Изменение свойств объекта | |
| game.Workspace.Platform2.BrickColor = BrickColor.new("Baby blue")  game.Workspace.Platform2.Material = Enum.Material.Ice |  |
| **BrickColor, Material** – свойства объекта как в панели свойств **Properties** tab. | |

|  |  |
| --- | --- |
| Словарь терминов | |
| **Properties** – свойства  **Game** – игра  **Workspace** – рабочее пространство  **Function** – функция  **Touch** – касание  **Connect** – соединить  **Color** – цвет | **Humanoid** – человекоподобный  **If** – если  **Then** – тогда  **End** - конец  **While** – пока выполняется условие  **Material** – материал |