

# Jak udělat přepínání týmů (Kompletní návod)

Aby to fungovalo, musíme udělat 3 věci:

1. **Nastavit týmy** (aby hra věděla, že existují).
2. **Vytvořit "vysílačku"** (aby tvůj počítač mohl říct serveru, že chceš změnit tým).
3. **Napsat skript** (který to celé spustí).

## KROK 1: Nastavení ve Studiu (Klikání)

1. **Zapni službu Teams:**
  - Jdi na záložku **MODEL** -> **Service** (ozubená kola) -> vyber **Teams** -> **Insert**.
2. **Vytvoř 2 týmy:**
  - V okně *Explorer* (vpravo) klikni pravým na složku **Teams** -> **Insert Object** -> **Team**.
  - Udělej to dvakrát. Jeden pojmenuj **Red** a druhý **Blue**.
3. **Nastav barvy:**
  - Týmu **Red** nastav barvu **Really Red**.
  - Týmu **Blue** nastav barvu **Really Blue**.
  -  **Důležité:** U obou týmů v *Properties* **odškrtni** **AutoAssignable** (aby tě hra nezařadila sama, chceme to dělat tlačítkem).
4. **Vytvoř Event (Vysílačku):**
  - V *Exploreru* najdi **ReplicatedStorage**.
  - Klikni pravým -> **Insert Object** -> **RemoteEvent**.
  - Přejmenuj ho na: **SwitchTeamEvent**.

## KROK 2: Skript u hráče (Ovladač)

*Tento skript bude hlídat, jestli jsi zmáčkl klávesu.*

1. V *Exploreru* najdi **StarterPlayer** -> **StarterPlayerScripts**.
2. Vlož tam **LocalScript**.
3. Vlož do něj tento kód:

Lua

```
local UserInputService = game:GetService("UserInputService")
local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
```

-- Najdeme naši vysílačku

```
local event = ReplicatedStorage:WaitForChild("SwitchTeamEvent")
```

```
UserInputService.InputBegan:Connect(function(input, gameProcessed)
    if gameProcessed then return end -- Ignoruje, když píšeš do chatu
```

```
-- Změna týmu klávesou "T" (je lepší než Tab, ten otevírá tabulku hráčů)
if input.KeyCode == Enum.KeyCode.T then
    event:FireServer() -- Pošleme signál serveru: "Chci změnit tým!"
end
end)
```

### KROK 3: Skript na Serveru (Výkonná moc)

*Tento skript příkaz přijme a skutečně tě přehodí.*

1. V *Exploreru* najdi **ServerScriptService**.
2. Vlož tam obyčejný **Script**.
3. Vlož do něj tento kód:

```
Lua
local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
local Teams = game:GetService("Teams")

-- Najdeme naši vysílačku
local event = ReplicatedStorage:WaitForChild("SwitchTeamEvent")

event.OnServerEvent:Connect(function(player)
    -- Tady se rozhoduje, kam hráče přehodíme
    if player.Team == Teams["Red"] then
        player.Team = Teams["Blue"] -- Byl červený, bude modrý
    else
        player.Team = Teams["Red"] -- Byl modrý (nebo žádný), bude červený
    end


    -- Tohle postavu zabije a respawnne na nové základně (aby měla správnou barvu)
    player:LoadCharacter()
end)
```



### TAHÁK: PROČ MI NEFUNGUJÍ TÝMY?

*(Než zavoláš o pomoc, zkontroluj tyhle 3 věci)*

#### 1. Zrada barev (TeamColor)

-  **Pozor:** **Blue** není to samé co **Bright Blue**!
- Barva v nastavení **Teamu** a barva na **Spawnu** musí být **naprosto stejná**.
- *Jak to opravit:* Neklikej na barvu v paletě. Raději se podívej na název barvy (např. "Really Red") a ujisti se, že se jmenují stejně.

## 2. Past jménem "Neutral"

- Pokud máš na Spawnu zaškrtnuto **Neutral**, hra ignoruje týmy a hodí tam kohokoliv.
- *Jak to opravit:* U týmových spawnů musí být **Neutral vypnuté (odškrtnuté)**.

## 3. Hra mě hází do týmu sama?

- Pokud chceš dělat vlastní výběr týmu (přepínání klávesou), nesmí to hra dělat za tebe.
- *Jak to opravit:* Klikni na Tým ve složce Teams a odškrtni **AutoAssignable**.