
Worksheet: Vlastní design interakce (Custom Proximity Prompt)

Cíl: Zbavit se nudného "Hold E to Interact" a vytvořit si vlastní, stylovou bublinu nad předmětem.

Obtížnost: Pokročilá (vyžaduje práci s UI, Services a Scriptingem).

1. Příprava scény (Part a Prompt)

Nejdřív musíme hře říct, že chceme vypnout ten základní vzhled.

- Vytvořte ve Workspace **Part**.
- Do tohoto Partu vložte objekt **ProximityPrompt**.
- **Důležité:** Ve vlastnostech (Properties) toho ProximityPromptu najdete **Style** a změňte ho z **Default** na **Custom**.
 - *Tímto říkáme Robloxu: "Nezobrazuj svoje UI, my si naprogramujeme vlastní."*

[Zde vlož screenshot: Explorer s otevřeným Partem a ProximityPromptem + zvýrazněná vlastnost Style: Custom v Properties okně]

2. Design vlastního UI (BillboardGui)

Musíme vytvořit to, co se hráči ukáže. Použijeme **BillboardGui**, aby text "plaval" nad předmětem.

- Jděte do **StarterGui** a vložte **BillboardGui**.
- Přejmenujte ho na **CustomPromptGui**.
- **Nastavení BillboardGui:**
 - **Size:** Nastavte na {0, 50}, {0, 50} (nebo podle potřeby).
 - **AlwaysOnTop:** Zaškrtněte (aby to bylo vidět i přes zdi, pokud chcete).
 - **StudsOffset:** Nastavte Y na cca 2 (aby to plavalo nad partem, ne v něm).
- Do BillboardGui vložte **Frame** nebo **ImageLabel** (to bude pozadí tlačítka) a **TextLabel** (pro písmeno "E" nebo text akce).
- **Grafika:** Vyhrajte si s barvami, kulatými rohy (**UICorner**) nebo ikonkami.
- **Finální krok:** Přesuňte hotové **CustomPromptGui** ze StarterGui do **ReplicatedStorage**.
 - *Proč?* Protože ho budeme naklonovat skriptem až ve chvíli, kdy se hráč přiblíží.

3. Programování logiky (LocalScript)

Teď musíme propojit přiblížení hráče k předmětu se zobrazením našeho UI.

- Jděte do **StarterPlayer** -> **StarterPlayerScripts**.
- Vytvořte nový **LocalScript** a pojmenujte ho **PromptHandler**.
- *Vysvětlení:* Použijeme službu **ProximityPromptService**. Ta hlídá všechny prompty ve hře najednou.

Opisujte a čtěte komentáře v kódu:

```

local ProximityPromptService = game:GetService("ProximityPromptService")
local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")
local Players = game:GetService("Players")

-- Najdeme naše připravené UI v ReplicatedStorage
local customGuiTemplate = ReplicatedStorage:WaitForChild("CustomPromptGui")

-- Funkce, která se spustí, když se objeví Prompt (přijdeš k předmětu)
local function onPromptShown(prompt, inputType)
    -- Ověříme, jestli je styl nastavený na Custom
    if prompt.Style == Enum.ProximityPromptStyle.Custom then

        -- 1. Naklonujeme UI
        local promptGui = customGuiTemplate:Clone()

        -- 2. Nastavíme mu rodiče (připneme ho k Promptu)
        promptGui.Adornee = prompt.Parent -- Připne se k Partu
        promptGui.Parent = Players.LocalPlayer.PlayerGui -- Musí být v PlayerGui,
        abyom ho viděli

        -- 3. (Volitelné) Upravíme text podle nastavení Promptu
        -- Pokud máš v UI TextLabel pro klávesu a akci:
        -- promptGui.Frame.ActionText.Text = prompt.ActionText
        -- promptGui.Frame.KeyText.Text = prompt.KeyboardKeyCode.Name

    end
end

-- Funkce, která se spustí, když Prompt zmizí (odejdeš od předmětu)
local function onPromptHidden(prompt)
    -- Najdeme v PlayerGui naše GUI a zničíme ho
    local playerGui = Players.LocalPlayer:FindFirstChild("PlayerGui")
    if playerGui then
        -- Hledáme GUI, které je připnuté k tomuto Partu
        for _, gui in pairs(playerGui:GetChildren()) do
            if gui.Name == "CustomPromptGui" and gui.Adornee == prompt.Parent
            then
                gui:Destroy()
                break -- Našli jsme a zničili, končíme cyklus
            end
        end
    end
end
end

```

-- Napojení funkcí na události

ProximityPromptService.PromptShown:Connect(onPromptShown)

ProximityPromptService.PromptHidden:Connect(onPromptHidden)

4. Testování a výzvy

1. Spust' hru (Play).
2. Přijdi k Partu. Objevilo se tvoje UI?
3. Odejdeš od Partu. Zmizelo?
4. Funguje zmáčknutí klávesy E? (Funkce `Triggered` na serveru funguje pořád stejně, měnili jsme jen vzhled!).

Bonusové úkoly pro rychlíky:

- **Animace:** Zvládneš udělat, aby se GUI při zobrazení zvětšilo (`TweenService`)?
- **Hold Progress:** Pokud má Prompt `HoldDuration`, zkus zobrazit progress bar, který se naplní. (Hint: Existuje event `PromptButtonHoldBegan` a `PromptButtonHoldEnded`).

Zdroje pro samostudium (kde mohou čerpat):

Jelikož kluci umí anglicky (předpoklad u IT), odkaz je přímo na dokumentaci, je tam vše nejlépe popsáno.

1. **Roblox Creator Hub (Oficiální dokumentace):**
 - Hledat: *ProximityPrompt Custom Style*
 - Odkaz: create.roblox.com/docs/reference/engine/classes/ProximityPrompt (sekce Custom UI).
 - *Proč:* Jsou tam ukázky kódu přímo od Robloxu.
2. **DevForum Roblox:**
 - Skvělé pro řešení chyb. Když něco nefunguje, ať zkopíruj error do Googlu, většinou to najde DevForum.
3. **YouTube kanál "AlvinBlox" nebo "TheDevKing":**
 - Mají skvělé tutoriály na "Custom Proximity Prompt", pokud raději vidí video než čtou text.