**Правила соревнований в Roblox Studio.**

***Цели конкурса***: закрепить навыки в написании скриптов на языке программирования LUA, изучение основ технического английского, закрепление функций основных инструментов 3D и 2D renderingа «процесса создания реального изображения или анимации из подготовленной сцены»

**Условия конкурса**

- Карта обязательно должна быть опубликована на сайте Roblox в личном кабинете.

- К участию допускаются все желающие дети возрастом от 9-12 лет.

- На конкурс предоставляется файл на USB носителе участника или ссылка на расположение файла на Яндекс /Google диске.

- Дисквалификация за выдачу чужого проекта за свой.

В конкурсе побеждают участники, набравшие наибольшее количество баллов по результатам всех групп. Призовыми считаются 1,2 места.

**Подсчет Баллов**

**5 баллов за каждый выполненный пункт:**

- Карта создана с использованием Terrain Editor и имеет воду, горы

- На карте присутствуют деревья, зомби, оружие, небольшие здания

- В игре есть телепорт

- В игре есть лабиринт

- На карте есть скрытые ловушки

- Карта по периметру окружена невидимыми стенами

- На карте несколько «респаунов» для игроков

- На карте присутствуют текстура травы и прозрачность воды

**10 баллов за каждый выполненный пункт:**

- На карте есть минное поле (скрипт должен быть прописан и работать со звуком), не работающий звук – 5 баллов

- Игра имеет музыкальное сопровождение на протяжении всей игры

- Игра имеет окно разделения по командам

- Карта не должна иметь сокращающих путей, путей обхода определенного уровня. В случае таковых Bug ошибок и проходов между текстурами – 5 баллов.

**15 баллов за каждый выполненный пункт:**

- карта состоит из 2х-3х локаций на каждой локации от 2х уровней

**20 баллов за каждый выполненный пункт:**

-На карте присутствует респаун для оружия «Оружие размещенное на нем возрождается вновь»

-На карте присутствует творческая работа по собственному дизайну (новый уровень)

**-5 баллов** за каждую нерабочую текстуру или нерабочий объект «ломающий и искажающий карту»

**-10 баллов** за слишком большие объекты создающие нагрузку на игровой процесс

**Отнимающий здоровье блок:**

1 script.Parent.Touched:Сonnect(function(hit)-- если объекта, на котором висит скрипт касается кто-то, то подключи функцию, которая запоминает кто коснулся её

2 if hit then -- если касание действительно было, то

3 hit.Parent.Humanoid.Health=0-- отнять все здоровье у персонажа

4 end -- завершение тела блока if then

5 end)-- завершение тела функции

**Блок трамплина:**

1 tramp=script.Parent-- создание переменной tramp (кладем в нее наш блок)

2 tramp.Velocity=Vector3.new(0,100,0)--данное обращение ускоряет обьект, который касается его в поределенном направлении и при касании придает игроку скорость 100 игровых местров в секунду, в направлении вверх

**Движение платформы к персонажу при нажатии на кнопку:**

1 Platform = script.Parent

2 Button = script.Parent.Parent

3 Button.Touched:Connect(function(hit)

4 Platform.CFrame = Platform.CFrame+Vector3.new(-1,0,0)

5 end)

**Обратное движение платформы (скрипт для рельс)**

1 Platform = script.Parent. Parent

2 Button = script.Parent

3 Platform.Touched:Connect(function(hit)

4 Platform.CFrame = Platform.CFrame+Vector3.new(1,0,0)

5 end)

**Кнопка в меню:**

1 script.Parent.MouseButton1Click:Сonnect(function()--при нажатии на кнопку выполняй следующие команды

2 script.Parent.Parent:Destroy()--уничтожь компонент ScreenGui

5 end)

**Кнопка конец игры:**

1 Button=script.Parent

2 Winner=Instance.new("Message",workspace)

3 Button.Touched:Connect(function()

4 --Winner=Instance.new("Message",workspace)

5 Winner.Text="Игра Окончена

6 wait(5)

7 Winner:remove(10)

8 end)

**Кнопка разделения на команды:**

1 local player=game.Players.LocalPlayer

2

3 script.Parent.MouseButton1Click:Connect(function()

4 player.TeamColor=BrickColor.new("Really blue")

5 player:LoadCharacter()

6 end)

**Скрипт создаем локальный т.к. код пишется для локального игрока.**

**Кнопка скрывающая окно выбора команды:**

1 script.Parent.MouseButton1Click:connect(function()

2 script.Parent.Parent:Destroy()

3 end)

**Блок взрыва персонажа с воспроизведением звука:**

1 local debounce = false

2

3 script.Parent.Touched:Connect(function(hit)

4 if hit.Parent and hit.Parent:FindFirstChild("Humanoid") and game.Players:GetPlayerFromCharacter(hit.Parent) and debounce == false then

5 debounce = true

6 local Explosion = Instance.new("Explosion")

7 Explosion.Position = hit.Parent:FindFirstChild("HumanoidRootPart").Position

8 Explosion.Parent = hit.Parent:FindFirstChild("HumanoidRootPart")

9 script.Boom:Play()

10 wait(1)

11 debounce = false

12 end

13 end)

9 срока «**Boom**» переименованный звуковой файл, должен быть вставлен дочерним объектом скрипта

**Teleportation pad** – блоки телепорта в ToolBox