

# Схема ph\_button

Материал из xrWiki

Схема работы кнопки. При нажатии переключает секции и выдает инфопоршн.

```
[[logic]
active      = ph_button
|
[ph_button]
on_press    = other_section %+info -info%
```

## Примеры

Пример настройки кнопки:

```
[[logic]
active      = ph_button@active
|
[ph_button@active]
anim        = lab_switcher_idle
tooltip     = tips_labx16switcher_press
on_press    = ph_button@deactivated %+terrain_test%
|
[ph_button@deactivated]
anim        = lab_switcher_off
```

Для того, чтобы сообщение не потеряло адекватность при различных настройках клавиатуры, его следует писать с использованием токенов. Например:

```
<string id="tips_labx16switcher_press">
|   <text>Чтобы отключить чудо-установку, нажмите ($ACTION_USE$)</text>
</string>
```

Пример кнопки, которая срабатывает не всегда, а по определённом условию:

```
[[logic]
active      = ph_button@locked
|
[ph_button@locked]
anim        = button_false ; анимация несрабатывания кнопки
tooltip     = tips_button_locked
on_info     = {+val_prisoner_door_unlocked} ph_button@unlocked
on_press    = ph_button@unlocked %+val_prisoner_door_unlocked%
|
[ph_button@unlocked]
anim        = button_true
tooltip     = tips_button_unlocked
on_info     = {-val_prisoner_door_unlocked} ph_button@locked
on_press    = ph_button@locked %-val_prisoner_door_unlocked%
|
```

Файл: **\gamedata\scripts\ph\_button.script**

Источник — «[https://xray-engine.org/index.php?title=Схема\\_ph\\_button&oldid=716](https://xray-engine.org/index.php?title=Схема_ph_button&oldid=716)»

Категория:

Схемы логики физических объектов

---

- Страница изменена 21 декабря 2017 в 18:54.
- К этой странице обращались 2567 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

