

# Схема ph\_gate

Материал из xrWiki

То же самое, что и ph\_door, но для ворот, состоящих из двух дверей.

Вместо параметров closed и locked сейчас используются следующие параметры.

- **state**: состояние, в котором дверь находится при инициализации (по умолчанию none):
  - **open** — в открытом;
  - **closed** — в закрытом;
  - **none** — в текущем (дефолтном или оставшемся от предыдущей схемы).
- **locking**: блокировка дверей (по умолчанию **none**):
  - **stick** — прилипание дверей к крайним состояниям (пока в процессе настройки)
  - **soft** — дверь заблокирована с помощью силы, т.е. можно её открыть/пробить машиной. Состояния в этом положении:
    - **open** — заблокировать в открытом состоянии;
    - **closed** — в закрытом;
    - **none** — не используется (мягкая блокировка возможна только в крайних положениях).
  - **hard** — блокировка двери с помощью границ. Ворота можно только сломать. Состояния в этом положении:
    - **open** — заблокировать в открытом состоянии;
    - **closed** — в закрытом;
    - **none** — в текущем.
  - **none** — дверь не заблокирована.

Общие параметры:

- **left\_limit, right\_limit** задают угол [0-180] открытия каждой из створок ворот. По умолчанию - 100 градусов.
- **breakable = (true/false)** определяет, можно ли сломать ворота. По умолчанию true.

Звуковые параметры аналогичны ph\_door.

## Пример

```
|[ph_gate@locked] ; блокировка в открытом состоянии, неразбиваемые.  
|state      = opened  
|locking    = soft  
|left_limit = 130  
|right_limit = 60  
|breakable  = false  
|  
|[ph_gate@opened]  
|state      = opened  
|locking    = stick  
|  
|[ph_gate@closed]  
|state      = closeded  
|  
|
```

┌-----┐  
Файл: `\gamedata\scripts\ph_gate.script`

Источник — «[https://xray-engine.org/index.php?title=Схема\\_ph\\_gate&oldid=708](https://xray-engine.org/index.php?title=Схема_ph_gate&oldid=708)»

Категория:

Схемы логики физических объектов

---

- Страница изменена 21 декабря 2017 в 11:47.
- К этой странице обращались 1782 раза.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

