

Схема ph_door

Материал из xrWiki

Схема работы двери. Для двустворчатой всё делается аналогично.

```
|locked          = false/true      ; Заперта ли дверь на замок. По дефолту – false
|closed         = false/true      ; Закрыта ли дверь. По дефолту - true
|tip_open       = (если locked == false, то tip_door_open, иначе tip_door_locked) ; Подсказка, которая
появляется около прицела                                     ; при наведении на
дверь, если дверь закрыта
|tip_close      = (если locked == false, то tip_door_close, иначе пустое значение) ; Подсказка, которая
появляется около прицела                                     ; при наведении на
дверь, если дверь открыта
|snd_init       = <имя>           ; Звук, который будет отыгран сразу при включении схемы
|snd_open_start = <имя>           ; Звук, который будет отыгран при попытке открыть дверь
|snd_close_start = <имя>          ; Звук, который будет отыгран при попытке закрыть дверь
|snd_close_stop  = <имя>          ; Звук, который будет отыгран, когда дверь захлопнется до конца
```

Примеры

Если нужно сделать дверь, которая при каком-то событии открывается со щелчком, то можно воспользоваться полем **snd_init** и переключением схем. В примере ниже при включении схемы **ph_door@unlocked** проиграется **snd_init**, т.е. **trader_door_unlock**:

```
[[logic]
|active          = ph_door@locked
|
|[ph_door@locked]
|locked         = true
|snd_open_start = trader_door_locked
|on_info        = {+esc_trader_can_leave} ph_door@unlocked
|
|[ph_door@unlocked]
|locked         = false
|snd_init       = trader_door_unlock
|snd_open_start = trader_door_open_start
|snd_close_start = trader_door_close_start
|snd_close_stop  = trader_door_close_stop
```

Файл: \gamedata\scripts\ph_door.script

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Схема_ph_door&oldid=706»

Категория:

Схемы логики физических объектов

- Страница изменена 21 декабря 2017 в 11:27.
- К этой странице обращались 2277 раз.

- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

