

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** — блокировать 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** — блокировать 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           = closed
|
```

Файл: **\gamedata\scripts\ph_gate.script**

Источник — «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 1712 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

