

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»

Категория:

Схемы логики физических объектов

- Страница изменена 21 декабря 2017 в 18:54.
- К этой странице обращались 2479 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

