

Roblox Studio. Межигровой телепорт. Модель

Важно!

1. Механизм межигровой телепортации НЕ работает в среде Roblox Studio.
2. Для тестирования/использования – проект (игру) необходимо сначала опубликовать (при этом, не важно, как это будет: Private или Public).

Примечание:

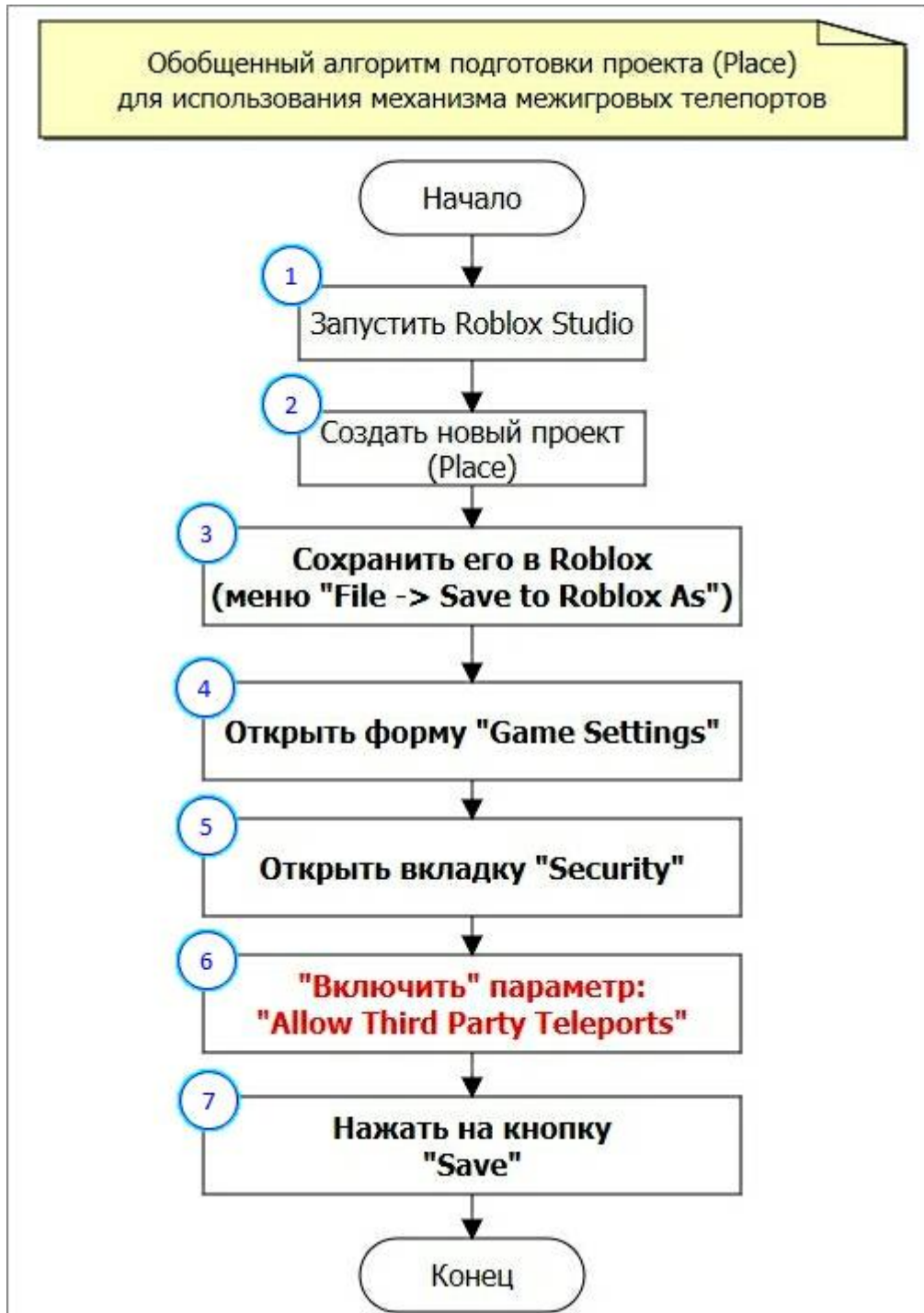
1. Автор НЕ претендует на «истину в последней инстанции» (т.е., техническое решение, приведенное в этом документе, НЕ является единственным и исчерпывающе верным решением).
2. Иллюстрирующий пример см. в файле `teleports_cross_game.rbx1`.
3. Видео-демка – см. файл `teleports_cross_game.wmv`.

Оглавление

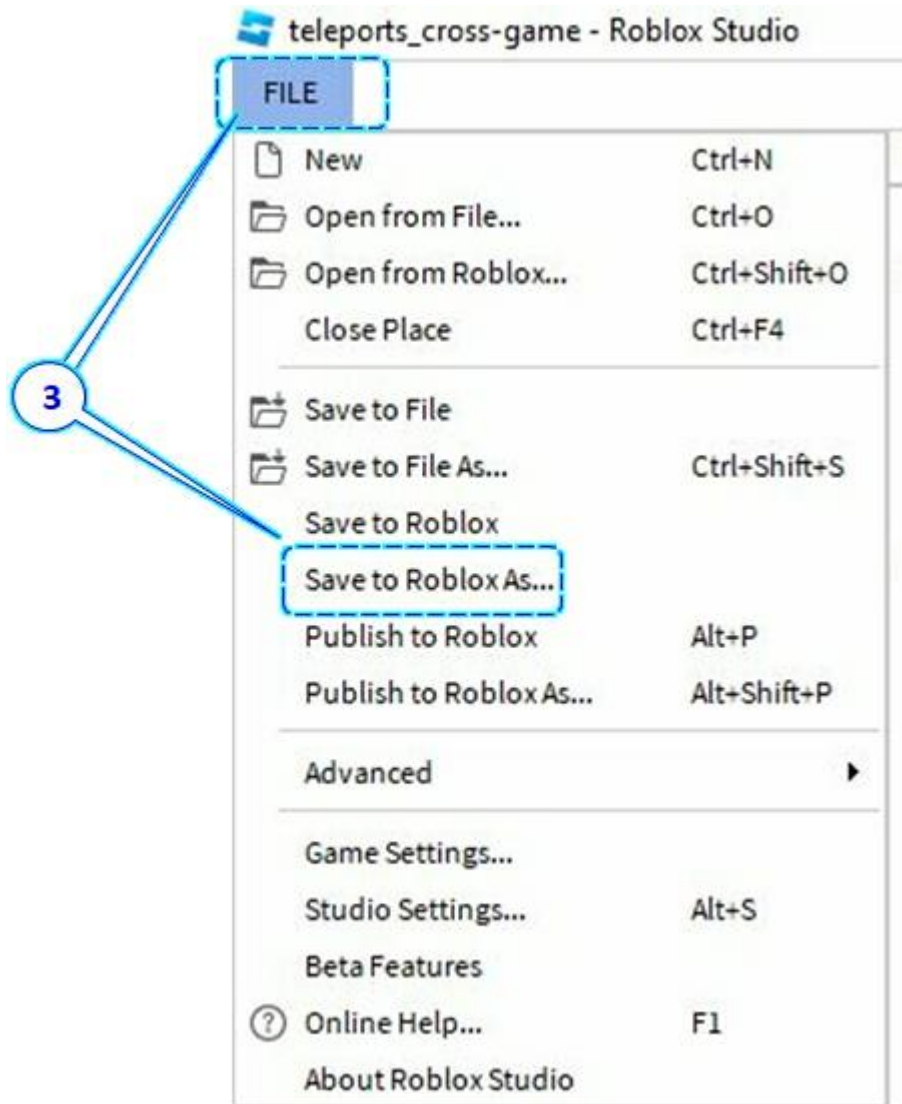
1	Обобщенный алгоритм подготовки проекта (Place)	2
2	Иллюстрирующий пример. Внешний вид «комнаты телепортов»	5
3	Основные структурные элементы моделей телепортов	7
4	Скрипт, реализующий функционал телепорта	9

1 Обобщенный алгоритм подготовки проекта (Place)

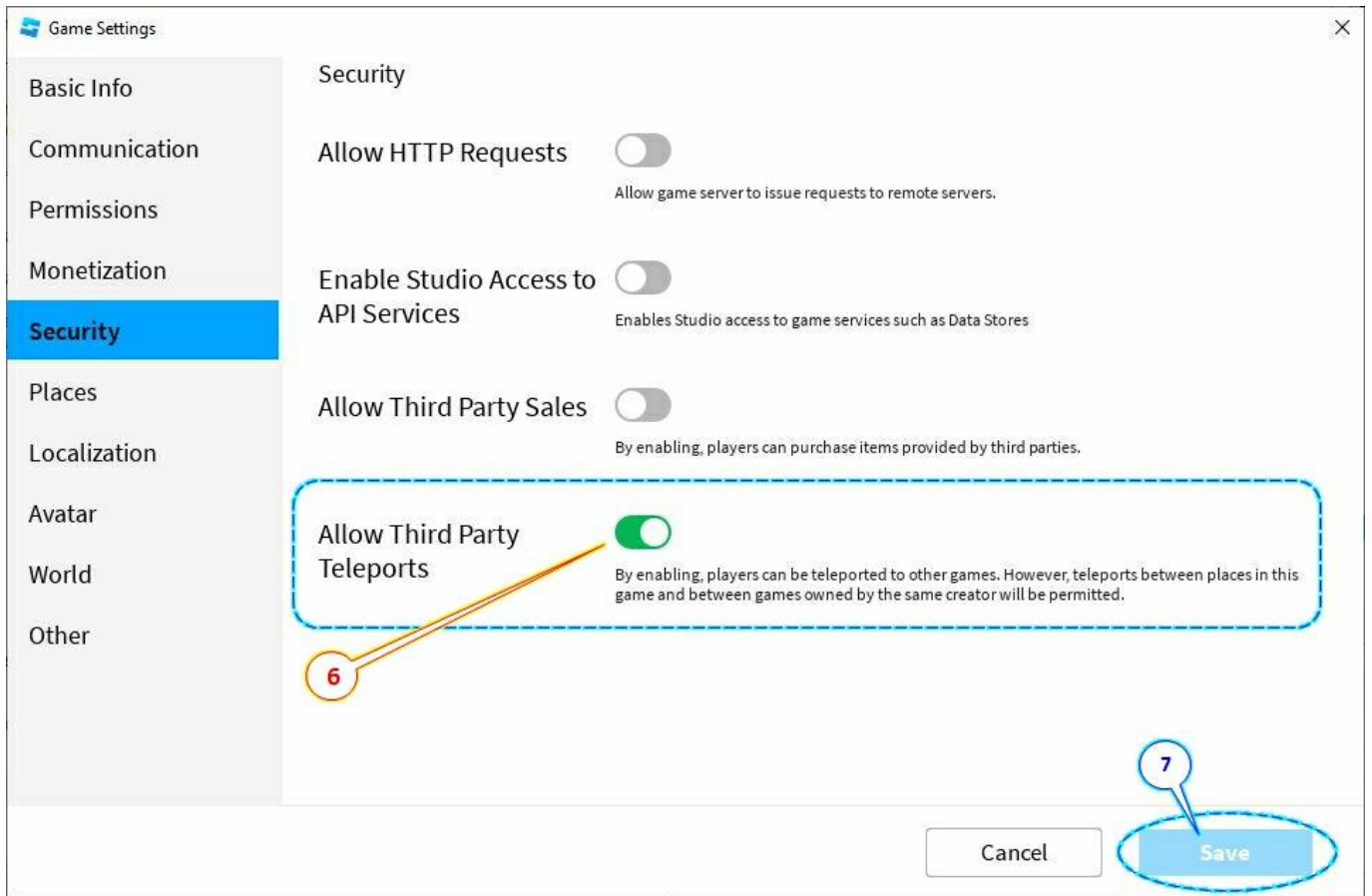
Обобщенный алгоритм подготовки проекта (Place) для использования механизма межигровых телепортов приведен на рисунке ниже.



На рисунке ниже показана иллюстрация действия номер 3 (см. алгоритм выше).

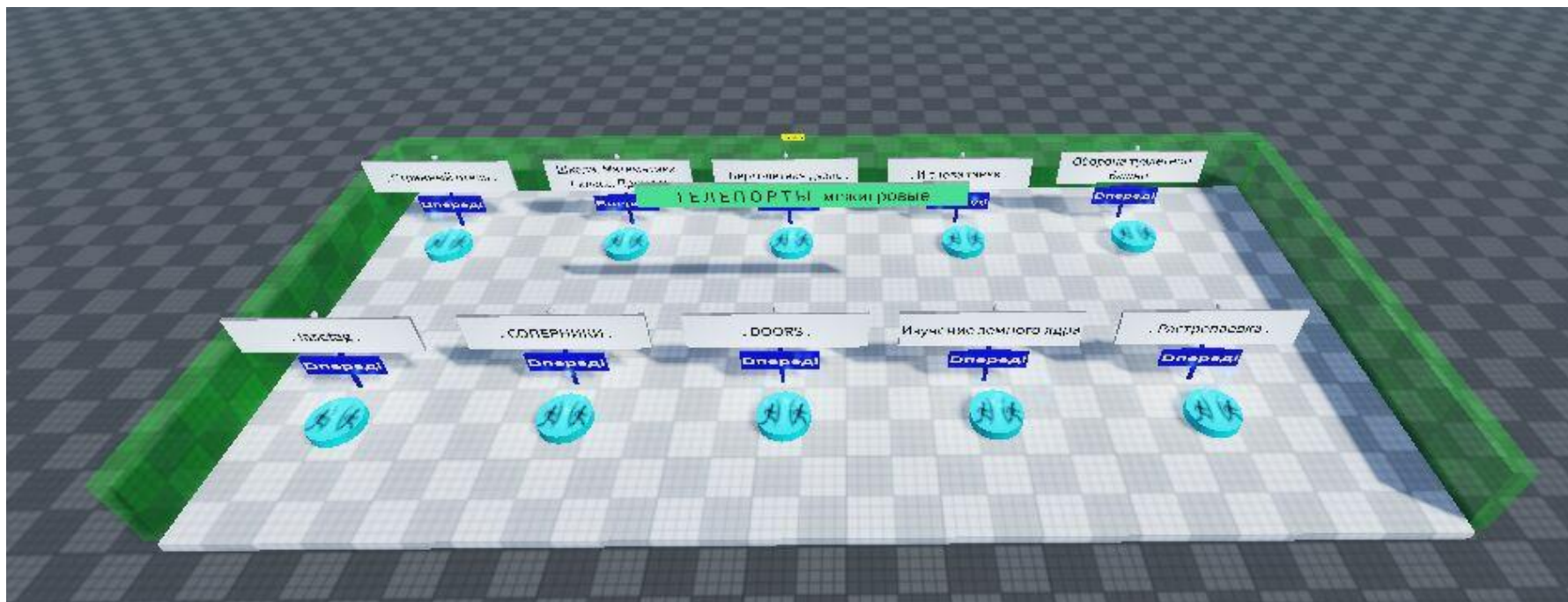


Следует особо отметить важность действий **4**, **5**, **6** и **7** (см. алгоритм выше).
На рисунке ниже приведена форма «**Game Settings**», открытая на вкладке «**Security**».



2 Иллюстрирующий пример. Внешний вид «комнаты телепортов»

Скриншоты, иллюстрирующие пример формирования и использования межигровых телепортов, приведены на рисунках ниже.

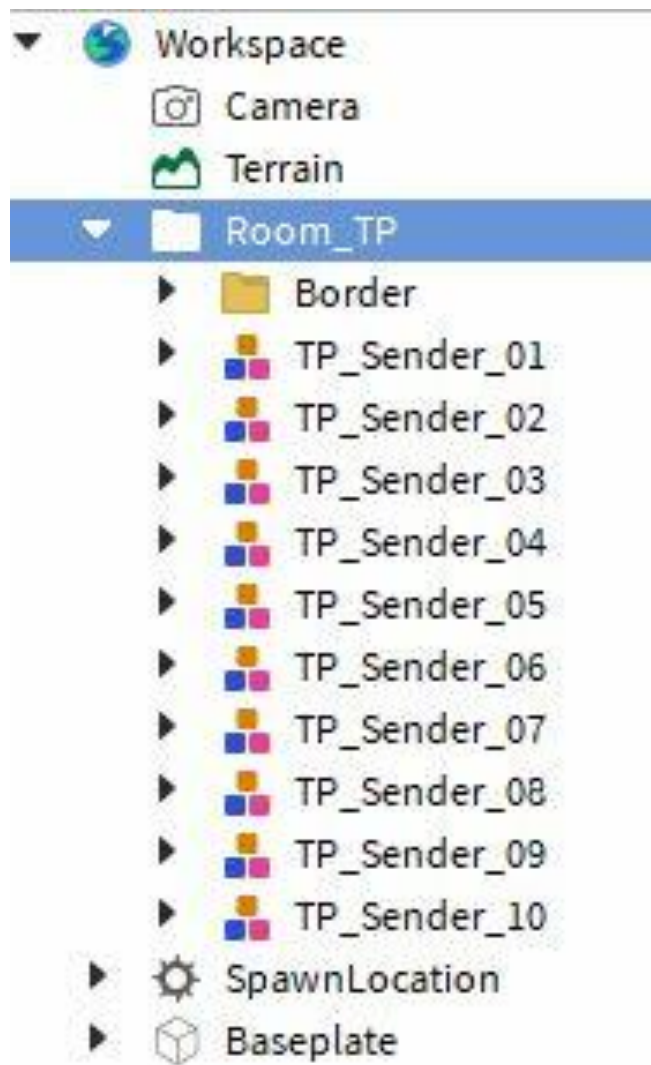




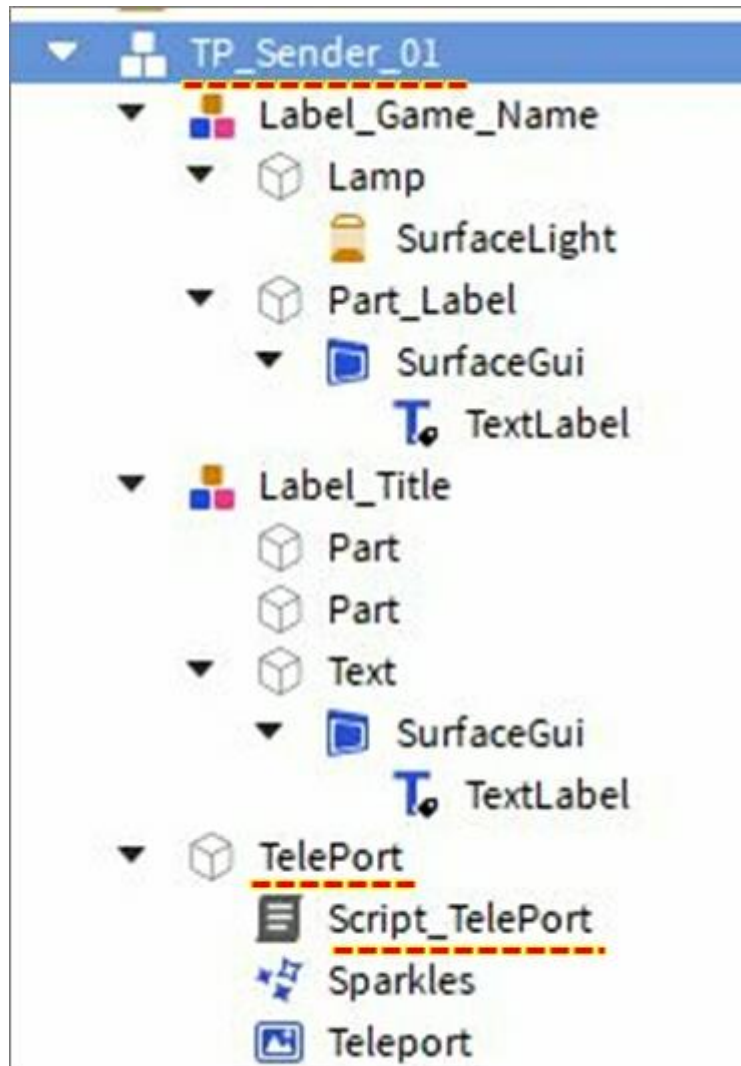
Как видно (см. рисунки выше), в «комнате телепортов» всего есть 10 телепортов.
 Следует отметить, что все они – ТИПОВЫЕ (т.е., практически ничем друг от друга не отличающиеся).
 Единственное отличие – это значение идентификатора игры (**gameID** – см. скрипт ниже в разделе 4).

3 Основные структурные элементы моделей телепортов

На рисунке ниже приведен перечень телепортов (как объектов) в информационной модели иллюстрирующего примера.



Основные структурные элементы модели одного телепорта приведены на рисунке ниже.



Основные структурные элементы модели одного телепорта

4 Скрипт, реализующий функционал телепорта

```

1  -- Скрипт телепорта-передатчика.
2
3  -- -----
4  -- Идентификатор игры, куда отправляется игрок
5  local gameID = 6516141723 -- DOORS
6  -----
7
8  -- Идентификатор игры входит в состав WEB-ссылки на игру.
9  -- См., например, ссылку на игру DOORS:
10 -- https://www.roblox.com/games/6516141723/DOORS
11 -- -----
12
13
14 local tps = game:GetService("TeleportService")
15
16 local YesPress = false
17 function Touch(hit)
18     if YesPress == false then
19         if hit then
20             if hit.Parent:FindFirstChild("Humanoid") then
21                 local player = game.Players:GetPlayerFromCharacter(hit.Parent)
22                 if player then -- только player
23                     YesPress = true
24                     local lbl = Instance.new("Message",game.Workspace)
25                     lbl.Text = "Наберись терпения. Это займет какое-то время"
26                     tps:Teleport(gameID, player)
27                     wait(10)
28                     lbl:remove()
29                     wait(5)
30                     YesPress = false
31                 end
32             end
33         end
34     end
35 end
36 script.Parent.Touched:Connect(Touch)
37
38
39

```

ВАЖНО !

Обработчик события "Касание Игрока к Part"

См., также, ЛИСТИНГ НИЖЕ.

```
-- Скрипт телепорта-передатчика.
-- =====
-- Идентификатор игры, куда отправляется игрок

local gameID = 6516141723 -- DOORS

-- Идентификатор игры входит в состав WEB-ссылки на игру.
-- См., например, ссылку на игру DOORS:
-- https://www.roblox.com/games/6516141723/DOORS
-- =====

local tps = game:GetService("TeleportService")

local YesPress = false
function Touch(hit)
    if YesPress == false then
        if hit then
            if hit.Parent:FindFirstChild("Humanoid") then
                local player = game.Players:GetPlayerFromCharacter(hit.Parent)
                if player then -- только player
                    YesPress = true
                    local lbl = Instance.new("Message",game.Workspace)
                    lbl.Text = "Наберись терпения. Это займет какое-то время"
                    tps:Teleport(gameID, player)
                    wait(10)
                    lbl:remove()
                    wait(5)
                    YesPress = false
                end
            end
        end
    end
end

end

end

end

script.Parent.Touched:Connect(Touch)
```