

multi_watcher

Энтити для реализации логического условия «if-else». Срабатывает, если определенные энтити находятся в заранее оговорённых состояниях.

Настройки	
logic	Логика работы (AND, OR, NAND, NOR, XOR, XNOR). Слова в скобках следует прописывать прямо в поле logic .
state	Общее состояние всех энтити, за которым должен следить multi_watcher . Оставьте пустым, чтобы прописать индивидуальные состояния всем объектам. Допустимые состояния: ON, OFF, TURN ON, TURN OFF, IN USE, DEAD. Эти слова следует прописывать прямо в поле state либо напротив каждого имени цели для наблюдения.
target	Цель активируется, когда все условия соблюдены.
offtarget	Цель активируется, когда multi_watcher переходит из состояния ON (valid) в состояние OFF (invalid).

Остальные поля заполняются подобно [multi_manager](#), где ключ — это имя цели для слежения, а значение — персональное отслеживаемое состояние, либо **0**, если указано общее состояние для слежения (поле **state**).

Особенности использования

- Данный объект является модификацией одноимённого объекта из Spirit of Half-Life, но с расширенными возможностями. Данный объект позволяет реализовать практически любое логическое условие, базирующееся на внутреннем состоянии объектов. Состояния объектов, как уже говорилось, плотно связаны с их назначением. Иными словами, у каждого объекта переход из одного состояния в другое тесно связан с его особенностями. Некоторые объекты всегда выключены, такие как логические, вроде [trigger_relay](#), [trigger_auto](#) и прочих. Другие объекты могут иметь состояние IN USE — на тот момент, когда их использует игрок. Лифты имеют состояние ON, когда движутся, и т. д.
- Логика работы для тех, кто не знает булевой алгебры:
- AND — Для выполнения условия все наблюдаемые объекты должны перейти в состояние, указанное маппером в настройках **multi_watcher**.
- OR — Для выполнения условия один или несколько или все наблюдаемые объекты должны перейти в состояние, указанное маппером в настройках **multi_watcher**.
- NAND — Инверсия режима AND. Просто меняет местами **target** и **offtarget**.
- NOR — Инверсия режима OR. Просто меняет местами **target** и **offtarget**.
- XOR — Исключающее «или». Для выполнения условия предполагается, что лишь один из наблюдаемых объектов перешел в необходимое состояние, тогда как другие остались в заведомо «ложном» состоянии.
- XNOR — Инверсия режима XOR.
- Данная энтити многофункциональна и может использоваться практически везде, начиная от кодовых замков и кончая сложными интерактивными скриптовыми сценами, которые учитывают действия игрока.
- Объект удобно использовать в качестве [мастера](#).

Last update: 2013/09/15 15:10
xashxt:ru:энтити:multi_watcher http://xash3d.ru/doku.php?id=xashxt:ru:%D1%8D%D0%BD%D1%82%D0%B8%D1%82%D0%B8:multi_watcher

From:
<http://xash3d.ru/> - **Xash3D**

Permanent link:
http://xash3d.ru/doku.php?id=xashxt:ru:%D1%8D%D0%BD%D1%82%D0%B8%D1%82%D0%B8:multi_watcher

Last update: **2013/09/15 15:10**

