

Ресурсные ноды

Большая часть параметров в `resources.yaml` определяет какие-либо внешние ресурсы, используемые в игре: фоны, звуки, спрайты персонажей и их имена, цвета, глобальные переменные и прочее. Такие параметры для удобства будут называться **ресурсными нодами**.

Каждому такому параметру должен быть назначен уникальный ID — имя, на которое вы будете ссылаться при написании сценария для использования данного ресурса.

У таких имён есть ограничения на используемые символы, а именно: **допускаются только латинские (английские) символы, цифры и нижнее подчёркивание**. Использовать кириллицу, пробелы или какие-то либо другие символы нельзя.

Пример определения фона с ID `bus_stop` внутри `resources.yaml`:

```
# resources.yaml
---
bg:
  bus_stop: bg/bus_stop.jpg
```

Строка `bus_stop: bg/bus_stop.jpg` — ресурсный нод, содержащий путь к ассету.

Пример определения цвета с ID `dark_pink`:

```
# resources.yaml
---
colors:
  dark_pink: #b00b69
```

Revision #31

Created 4 July 2023 02:57:56 by Admin

Updated 9 July 2023 01:45:27 by Admin