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
```

Строчка **`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
```

ID регистронезависимы

Revision #31
Created 4 July 2023 02:57:56 by Admin
Updated 9 July 2023 01:45:27 by Admin