

# sequence и trigger

## sequence

Определяет последовательность команд, которую можно выполнить внутри сценария при помощи команды `trigger` или тэга `<seq>`.

### Синтаксис

```
sequence [name]
{
  [commands]
}
```

### Параметры

- `name` — название сиквенса.
- `commands` — команды.

### Пример использования

```
# вывод фона
scene bg school_corridor with dissolve

# определяет сиквенс hi_sad, который меняет эмоцию у спрайта Химицу
sequence hi_sad
{
  show hi sad
}

# вывод спрайта Химицу
show hi with dissolve
```

hi "Нико-кун! Рада, что ты пришёл в школу."

# Сиквенс запускается в тэге <seq>

"Привычно встрепелулась она, но тут же <seq hi\_sad> помрачнела."

# trigger

Делает то же самое, что и тэг `<seq>`, — запускает сиквенс — только отдельной командой.

## Синтаксис

```
trigger [name]
```

## Параметры

- `name` — название сиквенса.

## Пример использования

```
trigger hi_sad
```

---

Revision #2

Created 21 July 2023 01:48:34 by Admin

Updated 21 July 2023 02:04:40 by Admin