

# 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