



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: Scores avec l'objet texte!**

**Subject: Re: Scores avec l'objet texte!**

Posté par: Monster\_kill

Contribution le : 13/11/2007 10:30:25

Cette méthode marche, mais moi perso, pour ces trucs là j'évite Python

.

Voilà ma méthode :

Sachant que tu veux que le score augmente de 1 à chaque fois que le cube rentre en collision avec la balle ou inversement.

Pour moi pas besoin de python :

-Crée un plan avec une texture de police, modifie la texture de sorte à ne voir sur le plan que le signe : "@". Ensuite dans texture face du plan (quand tu es sur UV/face select), sélectionne Text puis COPY DRAW MODE. Vas ensuite dans le panneau logic du plan et ajoute lui une variable "int", nomme-la impérativement !!!! -> Text (en respectant la syntaxe).

-sélectionne ton plan et le cube :

>sur le cube ajoute un sensor collision et un controller

>sur le plan ajoute un property avec les paramètres suivants :

-Add > Prop:Text ; Value:1

Conclusion :

A chaque fois que le cube rentre en collision avec n'importe quel objet : il rajoute 1 au plan représentant le score. Il faut bien sûr que le plan soit face à la camera et qu'il soit parenté à la caméra.

Euh... Un petit blend ? Allez c'est par ici : <http://www.mediafire.com/?csvg01sj2jb>

Allez @ splutch