



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

**Topic: IA pour jeu de ping pong**

**Subject: Re: IA pour jeu de ping pong**

Posté par: Zelouille

Contribution le : 1/6/2008 15:18:51

Pseudo-code

```
# soit : ball = l'objet "balle" comp = l'objet "raquette" contrôlé par l'ordi  
ball_posi = position de ball comp_posi = position de comp # Si balle à droite : if ball_posi[1] >  
comp_posi[1] : bouger_a_droite() # Si balle à gauche : if ball_posi[1] < comp_posi[1] :  
bouger_a_gauche()
```

A toi de transformer ça en python correcte en t'aidant de l'API GameBlender (voir Faq > GE > documentation).

Pour bouger la raquette de l'ordi, tu peux activer des Actuator motion par python, ou déplacer directement l'objet (setPosition). Mais ce dernier n'est pas conseillé si tu utilises la physique sur la balle.