



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Rubik's Cube

Subject: Re: Rubik's Cube

Posté par: Zelouille

Contribution le : 3/6/2008 11:38:31

Le problème avec les sensors Touch et Collision, c'est qu'il n'est pas possible de traiter une collision static-static. Un des deux objets doit être dynamique.

C'est je pense une grosse lacune du BGE.

Tu peux toujours tenter de mettre ton curseur de sélection en Dynamic + Ghost, et en baissant la gravité à 0.

Ce n'est pas très propre, mais ça devrait fonctionner.

J'étais déjà tombé sur un jeu de Rubik's Cube fait avec Blender... sur Blender Artists il me semble, si jamais tu bloques tu pourrais tenter de le rechercher.