



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Rubik's Cube

Subject: Re: Rubik's Cube

Posté par: *_The_Beginner_*

Contribution le : 3/6/2008 15:42:28

Citation :

Zelouille a écrit:

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.

Je le pense aussi mais surtout que c'est pas la seule lacune y'en a vraiment beaucoup et au lieu de nous mettre des filtres 2D sans grand intérêt, il devrait le développer et le complexifier d'avantage ... Bref

Citation :

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

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

Merci j'y avais pas pensé

pourtant je l'avais déjà fait dans un de mes autres jeux, quand tu dis "dynamique" tu veux dire qu'il faut cocher le bouton "physique" ??