



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Système de rechargement

Subject: Re: Système de rechargement

Posté par: Bobibou

Contribution le : 31/5/2009 23:38:06

Mes félicitations ! Tu as saisis le principe. Maintenant, tu peux essayer de faire plein de choses. Mais attention, tu disais plus haut :

Citation :

Si Munitions=15, alors un appuis sur R fait Munitions=0.

Il faudrait plutôt dire "Si Munitions=15 ET appuis sur R, alors Munitions=0."

En fait, c'est : Si [sensor1(ici, Munitions=15)] [controller(ici, ET)] [sensor2(ici, appuis sur R)], alors [actuator1(ici, Munitions=0)] et [actuator2(ici, il n'y en a pas...)]

Tu peux bien sûr mettre plus de sensor et d'actuators.

Pour indiquer que ton problème est résolu, regarde l'article 6 de [la Charte du forum](#). (Là, je l'ai fait, mais comme ça, tu sauras pour la prochaine fois !)

[EDIT]

Edite tes messages au lieu de multiposter, c'est très désagréable. Au besoin, indique une nouvelle heure à chaque fois. Quand c'est pas le même jour, passe encore, mais là, à 1h d'interval...

[/EDIT]