



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

**Topic: Portal BGE - Version 1.8 - 8 niveaux fonctionnels**

**Subject: Re: Portal BGE**

Posté par: gui36fr

Contribution le : 21/10/2010 21:36:31

Parfois le portail bleu disparaît ! C'est une erreur ou c'est voulu ?

Citation :

le produit vectoriel

Je l'avais complètement oublié celui-là !

Bon, pour le système de rotation, je suis resté avec les complexes pour éviter des sinus et cosinus dans tout les sens.

Voilà ce que j'ai à te proposer, tu n'aura qu'à greffer ce code où tu voudras, mais fais un ou deux tests car doué comme je suis il y a peut-être des erreurs :

```
from bge import logic as gl #on aura besoin de phase pour le calcul d'angle d'un
complexe, du sinus et cosinus from cmath import phase from math import cos, sin #on defini i i =
complex(0, 1) x, y, z = 0, 1, 2
rot = Joueur.orientation #ici tu mets les coordonnees de la normale du portail "d'envoi" nor_1
= ... #la le portail de "reception" nor_2 = ... #calcul des modules des projections des normales pour
ajuster la longueur des projections mod_1 = (nor_1[x]**2 + nor_1[y]**2)**0.5 mod_2 = (nor_2[x]**2 +
nor_2[y]**2)**0.5 #phi est l'angle entre le joueur et la normale du premier portail sur le plan
horizontal phi = phase(complex(-rot[y][x], -rot[y][y])) - phase(complex(nor_1[x]/mod_1,
nor_1[y]/mod_1)) #calcul de l'angle entre la normale du 2eme portail et le joueur angle =
phase(complex(nor_2[x]/mod_2, nor_2[y]/mod_2)) - phi axey = complex(cos(angle), sin(angle)) axex
= -i*axey Joueur.orientation = [[axex.real, axex.imag, 0.], [axey.real, axey.imag, 0.], [0., 0., 1.]]
```

Voilà pour l'instant. Si ça ne marche pas fait moi signe et je trouverais un moment où j'aurais le temps d'y réfléchir plus profondément

@+

EDIT : correction des erreurs du script