



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 : 22/10/2010 17:43:44

Citation :

Gui36fr, merci pour ce code, il fonctionne (sauf que le portail est à plat, mais je compte y remédier un jour).

C'est bien ce que j'avais prédit ! Pour remédier au problème, il faut que tu mettes la réorientation dans ce bloc if :

```
if nor_1[2] != 1. and nor_1[2] != -1. and nor_2[2] != 1. and nor_2[2] != -1.:
```

Mais pour éviter les erreurs d'opérations dues aux calculs de flottants, prend plutôt ceci :

```
if (-0.9 < nor_1[2] < 0.9) and (-0.9 < nor_2[2] < 0.9):
```

Tu fera attention, il manque une lettre ligne 69 : c'est axey.imag et pas xey.imag (désolé, c'est de ma faute...).

Citation :

Par contre, je comprends vraiment pas.

phase(), complex()...i

Tu es en terminale S ? (c'est juste pour savoir s'il me faut t'expliquer ou laisser tes profs te l'expliquer... fainéant je suis

).

Citation :

Parce que du coup, il faudrait appliquer je pense une méthode similaire pour la transmission de la force.

C'est exactement la même chose (sans les erreurs), sauf quand l'un des portails est à l'horizontale (là faut copier la force vue que la rotation ne bouge pas).

Ça donne ceci :

EDIT : j'ai dis une belle ânerie il y a des modifs à faire, j'étudie ça et je le posterai plus tard

Ya plus qu'à tester