



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 : 23/10/2010 12:30:56

getVectTo(other) sert à obtenir le vecteur entre les centres de 2 objets A et B, c'est à dire le vecteur AB. Je n'en vois pas l'utilité dans ce cas (ou alors tell me why).

alignAxisToVect(vect, axis=2, factor=1.0) sert à orienter un des axes d'orientation d'un objet par rapport à un vecteur. On pourrait éventuellement l'utiliser si la réorientation du perso s'effectuait sur 3 dimensions, pour des raisons de simplicités. Mais il n'y en a pas forcément besoin sur 2 dimensions : ton perso a qu'un axe de rotation (z), les autres axes restent sur un plan horizontal.

Effectivement, on peut l'utiliser, mais il faut créer le vecteur, et je pense qu'au final à une ou deux lignes près le script est le même.

EDIT : Bon voyage