



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Portal BGE - Version 1.8 - 8 niveaux fonctionnels

Subject: Re: Portal BGE

Posté par: Bobibou

Contribution le : 1/11/2010 12:26:56

Bonjour à tous, me revoilà !

J'ai apporté une nouvelle mât : <http://www.mediafire.com/?lrrrrzs5b4b9kc4>

Il y a quelques nouveautés comme la touche E pour prendre un objet, mais pas encore pour le lâcher.

Enfin en théorie si, mais ça marche pas encore.

Sinon, j'ai ajouté une condition pour le tir parce que sinon on arrivait encore à tirer là où il ne faut pas dans le cas où tous les rays détectaient la même normale, mais pas sur le même mur (par exemple juste en face de là où on commence, sur le mur du fossé).

Ensuite, je ne comprends toujours pas pourquoi par endroits le tir ne fonctionne pas. J'ai ajouté des traits verts pour débiter les normales, mais ça aide pas trop en fait.

Et pour ta solution, gui36fr, c'est cool, mais je trouve toujours très frustrant le fait de ne rien comprendre...Donc je cherche toujours une autre solution, sans grand succès. Là j'ai essayé un truc avec le produit vectoriel, mais ça rend bizarre, et quand il y a un portail au sol, on ne peut plus passer dans un portail. Donc je n'ai pas fini de chercher...