



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

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

**Subject: Re: Portal BGE - Version 1.8 - 8 niveaux fonctionnels**

Posté par: gui36fr

Contribution le : 11/12/2010 10:21:43

Résultat du sondage :

- Non : 100%
- Oui 0%

moi en tous cas, j'ai toujours pas compris

On peut placer le portail quasi n'importe où en fait (l'un sur l'autre, derrière les socles et les tubes pour les boules...).

Comment fais-tu le test ? Avec les normales ? Car je pense qu'il serait plus judicieux de placer ton fantôme de portail (en dynamique, actor et ghost) légèrement en retrait par rapport au mur (0.001 ub) et de faire un test de collision. Fait ensuite le test pour savoir si le mur peut recevoir le portail ou rajoute alors un objet invisible en actor et ghost (le test de collision marche aussi entre deux objets ghost si l'un des deux est en dynamique).

Pour passer à travers un mur avec un objet en rigidbody ou dynamic :

- ton mur doit être en static et actor activé;
- tes portails en ghost (et actor activé);
- ajoute un sensor collision à ton objet, avec comme propriété le portail;
- là bien sûr un contrôleur script si tu veux travailler l'actuator qui suit;
- un actuator Parent en SetParent avec le nom du mur, cumpond activé et ghost désactivé;
- un deuxième actuator qui supprime la parenté (RemoveParent, cumpond activé et ghost désactivé)

Essaye et observe ! Si j'ai pas dit de bêtise ça marche. C'est un peu tordu (comme la plupart de mes idées d'ailleurs

) mais ça marche

Bon blend