



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: Bobibou

Contribution le : 11/12/2010 13:42:27

Citation :

Résultat du sondage :

- Non : 100%

- Oui 0%

moi en tous cas, j'ai toujours pas compris

Bon, je donne un indice.

Les "tubes pour les boules", comme tu dis, font venir les sphères avec force... Peut-être même assez pour toucher le bouton sur le mur d'en face.

Citation :

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).

T'as raison, je vais essayer de faire comme ça.

Citation :

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)

J'ai du mal à imaginer sans voir, je vais essayer de tester ça.

Merci de ta réponse.