



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Simulateur d'entrepôt, script et BGE : - urgentissime - comment modifier dynamiquement une action ?

Subject: Simulateur d'entrepôt, script et BGE : - urgentissime - comment modifier dynamiquement une action ?

Posté par: mcBlyver

Contribution le : 18/8/2011 10:47:17

Salut la compagnie,

Je gamberge depuis plusieurs semaines autour d'un projet très différent de mes essais habituels.

Raison pour laquelle je me lance aujourd'hui en ouvrant un topic rien que pour ça.

En deux mots, il s'agira de lire des ordres et des coordonnées dans un fichier texte, de piloter une "fourche"

grâce à un script, de prendre et déposer des objets (cubes) avec cette "fourche", de voir fonctionner ça en temps réel,

et si possible de changer par exemple les paramètres d'accélération/freinage des mouvements de la fourche, etc.

Il s'agit de simuler (très basiquement pour le début) un système existant, dans le but éventuel de tester

des nouvelles stratégies ou simplement de montrer le système à des clients potentiels.

Visuellement, il s'agit d'un "truc" comme ça, mais automatisé.

<http://www.transporama.be/images/newsletter/afbeeldingen/groot/77b40a6b0f2571edb580903ce8234714.jpg>

<http://www.transporama.be/images/newsletter/afbeeldingen/groot/15770cdb1f0f92489fa971a2d43234ee.jpg>

Ce projet comprend deux difficultés majeures pour moi, donc deux défis intéressants aussi.

- 1) Je ne connais presque rien en Python, mais je "connais" la programmation d'une façon générale
- 2) je ne connais presque rien en BGE, mais... vous oui

Avant de pondre du code, je me pose quelques questions en vrac :

- Faudra-t-il créer des F-Curves pour pouvoir déplacer la "fourche" (ou y a-t-il une autre méthode dans le BGE) ?
- Si oui, tout changement de vitesse nécessitera de déplacer toutes les Keys ?
- Faut-il utiliser la "Physique" pour prendre et déposer les marchandises (cubes) ou faut-il prévoir des contraintes Location et Child ?

Comme je l'ai dit, le système existe, la syntaxe du fichier contenant les ordres et les coordonnées est donc fixe et imposée.

La fourche peut prendre au maximum deux cubes (en réalité des caisses en plastique).

Chaque emplacement peut également contenir deux cubes, et les emplacements se situent de part et d'autre de la fourche.

Il y a des dizaines d'emplacements en longueur et en hauteur (je n'ai pas les chiffres exacts en tête, mais peu importe).

Les "stratégies" dont je parle plus haut, sont les algorithmes qui déterminent les emplacements des cubes,

et par conséquent qui écrivent les ordres et les coordonnées dans le fichier texte que je devrai lire.

[edit]

Encore une fois, ce fichier existe, les stratégies, aussi, je n'ai pas à faire cette partie-là, mais à l'utiliser.

[/edit]

A ce stade, tout commentaire, question, suggestion, conseil seront bienvenus, parce que c'est tout nouveau pour moi,

et que j'ai de la peine à structurer ma base de départ pour ce projet. Merci d'avance, je vous rend l'antenne.