



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

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

**Subject: Re: Simulateur d'entrepôt : WIP, Python, BGE et quoi d'autre ?**

Posté par: pierro8

Contribution le : 18/8/2011 12:07:06

Je n'est pas bien compris, on écrit les ordres dans un fichier texte que la fourche exécutera ?  
Sinon il n'y a pas besoin de fcurve mais python est obligatoire.