



**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: mcBlyver

Contribution le : 23/8/2011 15:52:15

Il m'a pour l'insolent blendboy...

Bon, sérieux.

J'ai une mini avancée :

Je peux lire un fichier texte qui contient deux lignes :

1 2 3

4 5 6

Et créer deux cubes aux coordonnées [1, 2, 3] et [4, 5, 6]

Wouahh, me direz-vous si vous n'êtes pas programmeur.

Si vous n'êtes, arrêtez de rire deux secondes, svp.

Jusqu'ici j'ai appris :

- Comment écrire la syntaxe d'une boucle for;
- Comment lire un fichier
- Comment déclarer des variables pour stocker les valeurs lues dans le fichier
- Comment convertir les caractères lus en floats pour les transmettre à une fonction

Ce que je n'ai pas réussi à faire :

- Trouver la syntaxe pour le chemin relatif de mon fichier (il est dans le même répertoire que le fichier .blend)

Ce que j'aimerais faire ensuite :

Lire des coordonnées et déplacer les cubes dans le Game Engine (paraît-il sans les F-Curves, mais je ne sais toujours pas comment).

J'aimerais obtenir un mouvement avec accélération et freinage, exactement comme le fait une F-Curve par défaut.

Merci de votre soutien, ... éventuel

Avis aux modos : faudrait-il déplacer dans le forum du BGE ?