



**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: jimmydu54

Contribution le : 23/8/2011 18:29:36

Je te préviens tout de suite , je ne sais pas programmer (je rentre dans un IUT infos dans quelques jours, je saurais alors dans quelques temps

)

Si tu sait faire apparaître un cube selon les coordonnées de ton fichiers texte tu n'a qu'à mettre un track to a ta fourche pour quelle aille sur ton cube une fois que la fourche est a la même position que ton cube tu le supprime.

Exemple qui veut sûrement rien dire mais c'est dans l'esprit la:

```
if var.destination==var.fourche
```

```
    puis tu supprime ton cube
```

```
else delete cube.
```

Ensuite tu lis ta seconde ligne de commande (4 5 6) et tu y ajoute ton cube majestueux ou tous les noob dans mon genre font waaaouuuhhh si quelqu'un en fait apparaître un

la fourche ira alors sur le cube qui vient d'être rajouter ensuite tu re récupère la position de la fourche et tu les compare (4 5 6 = 4 5 6) et pis si avec de la chance ta compris et que avec encore plus de chance ca t'aide et ben c'est que c'est moi qui ait eut de la chance en débitant ce qu'il me passait par la tête.

Bon blend mcBlyver et bonne déprime