



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, script et BGE : comment faire bouger un objet ?

Posté par: mcBlyver

Contribution le : 25/8/2011 11:27:27

Je continue mon parcours solitaire en espérant qu'un jour quelqu'un m'apparaisse au milieu de mon océan de questions.

Mon essai du jour (sans python) :

- Un cube 'Base', représentant la base roulante de la fouche, déplacement gauche/droite.
- Un cube 'Ascenseur', enfant de 'Base', pour les déplacements haut/bas

Afin d'avoir des mouvements naturels (commandes au clavier) j'utilise pour 'Base' un Actuator Motion avec une Force de 5.

La même chose sur 'Ascenseur', n'a aucun effet, je suis obligé d'utiliser le paramètre Loc de l'Actuator Motion.

Les deux cubes sont en Physic Type Dynamic, et la seule différence notable entre les deux est que 'Base' n'a pas de Parent.

Est-ce normal ?

Dans mon script Python, est-ce avec un Actuator Motion qu'il faut que je déplace mes objets ? Ou faut-il plutôt agir directement sur la position LocX, ou DeltaX par exemple ?