



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 14:17:12

Ourah, je ne suis plus seul. Effectivement c'est encourageant.

Didiou, faudra que je me remette un peu les équations dans la tête, ça va m'être utile.

Ce n'est effectivement pas un jeu que je développe, mais certaines fonctionnalités du BGE me seront certainement

bien utiles pour ne pas ré-inventer quinze fois la roue, ceci à condition de connaître le BGE bien sûr, et c'est pas gagné.

Par exemple pour prendre et déposer des objets, avec les détections de collision, ça pourrait à priori se faire tout seul.

J'ai encore essayé un script qui ajoute simplement 1 à DeltaX, et ça marche dans la vue 3D mais pas dans le BGE.

Il manque un rafraichissement ou quelque chose dans le genre.

J'ai simplement relié un Sensor Keyboard à un Controller Python, avec le nom de mon script.

Quand je lance le BGE et que j'appuie sur S, il ne se passe rien, mais lorsque je quitte le BGE mon cube avance de 1 BU.

Allez les pros, siouplais, un petit coup de main (ou de pied ?)

[edit]

Oracle, je viens d'essayer ton edit dans un autre soft et j'obtiens une boucle infinie.

Et en plus l'objet que j'utilise ne bouge pas d'un poil.

Mais je n'ai pas essayé de comprendre, j'ai juste copié, alors j'ai peut-être raté quelque chose.

[edit2]

Ca y est j'ai compris en faisant du Debug, au départ LocX = PositionDepart, donc avancement = 0, donc tout reste à 0

[edit3]

Même en utilisant LocX > PositionDepart, rien ne bouge.