



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 : 3/9/2011 18:32:49

Salut LA-crobate, pour ce qui est de faire bouger un objet avec les propriétés dynamiques et les touches du clavier, oui j'ai effectivement essayé ça aussi, et c'est joli tout plein, mais dans mon cas, absolument inutile.

Je répète et précise ce que j'ai dit au début :

- un script devra lire les coordonnées d'arrivée de la fourche dans un fichier texte
- il devra ensuite faire bouger la fourche avec une phase d'accélération, une vitesse maxi, et une phase de freinage
- il n'aura pas d'obstacle à éviter, il ne s'agit pas d'un jeu
- l'éventuelle détection d'obstacle pourrait en revanche servir à simuler le capteur qui détecte la présence d'une caisse (ou cube) sur l'emplacement d'arrivée et ensuite qui confirme la présence de la caisse sur la fourche
- les commandes au clavier, ou à la souris devront permettre par exemple de changer les paramètres de vitesse ou accélération, ou encore d'introduire ou de sortir des caisses du système, mais en aucun cas de faire bouger la fourche (éventuellement de replacer manuellement une caisse qui serait en travers et qui bloquerait l'installation)

Bobibou : j'avais cru comprendre dans le message de Speedlight que justement pour permettre une mise à jour de l'affichage pendant que le script tourne, il fallait insérer un petit temps d'attente `time.sleep()` (mais je n'ai pas encore essayé)

Je me remettrai à l'ouvrage sur ce projet à la fin de la semaine prochaine si tout va bien. Merci pour votre soutien et votre enthousiasme.