



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: Bobibou

Contribution le : 4/9/2011 13:43:27

time.sleep() permet de faire une pause. Ça aura donc pour seul effet de retarder encore plus les choses.

En fait, on met un sleep dans la boucle principale d'un jeu lorsqu'on le programme entièrement, en Python (ou autre langage) pur. Donc dans l'idée, c'était juste, ça sert à conserver un framerate régulier.

Mais là, on ne crée qu'un petit bout de la boucle principale, le BGE s'occupant de gérer tout ce qu'il faut derrière.

Donc on doit vraiment faire un script qui soit court et prévu pour être exécuté 60 fois par seconde.

As-tu un cahier des charges précis pour la syntaxe du fichier de positions ?

Tu dis qu'il n'y aura pas d'obstacles à éviter. Est-ce que ça veut dire que la fourche ira tout droit entre les deux position ? Si oui, ça ne sera pas bien dur et aucun algorithme de pathfinding ne sera requis.