



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 : 5/10/2011 11:24:24

Et je continue en solitaire...

Mon progrès du jour : faire jouer une action par un script.

Quand ça marche, finalement ça paraît presque simple :

```
import bge
controller = bge.logic.getCurrentController()
actuator = controller.actuators["Nom_de_l_actuator"]
controller.activate(actuator)
```

A noter que l'Actuator Action est visible que lorsqu'une Armature est sélectionnée.

Il me semblait pourtant qu'à partir de la 2.5x, tout objet pouvait recevoir une Action.

Maintenant il faut que je puisse, dans le script, éditer l'Action, c'est à dire changer la position des Keys.

!!! Attention, il ne s'agit pas de changer les paramètres Start Frame et End Frame de l'Actuator Action !!!

Encore qu'il faudra forcément le faire aussi, mais ça il semblerait que ça soit facile à trouver (pas encore testé).

Il se pourrait même qu'il soit nécessaire de changer la position des poignées de le F-Curve correspondante.

Mais comment diable récupère-t-on ces données dans le script ?

J'ai beau lire et relire les différentes sections de l'API du BGE,

je ne trouve absolument rien du tout. Je cherche forcément le mauvais truc, ou à la mauvaise place.

Si quelqu'un pouvait avoir pitié de moi, svp...