



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 : - urgentissime - comment modifier dynamiquement une action ?

Posté par: [_tibo_](#)

Contribution le : 21/11/2012 18:52:18

Je pense avoir une idée. La position de ta fourche est contrainte par une action. A chaque frame, sa position est calculée en fonction de cette action ; mais il n'y a pas de transition entre son ancienne position et sa nouvelle position, ça fait un "bond".

En gros ça reviendrait au même problème que quand on utilise le Loc d'un actuator Motion pour le déplacement d'une perso, et que celui ci passe à travers les murs ou rebondit dessus. Dans ce cas la solution est simplement d'utiliser LinV au lieu de Loc.

Malheureusement je ne vois pas comment appliquer ça à ton cas sans refaire tout le système...

edit : dans [ce blend](#), j'ai ajouté un objet qui reprend le mesh de ta fourche, mais en dynamic et avec un Linear Velocity, et bingo. Les vitesses et les masses des deux objets sont prises en compte lors de la collision. J'ignore en quoi ça peut t'aider par contre...