



**[Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives](#)**

**Topic: Un petit délire: Blender Pong**

**Subject: Re: Un petit délire: Blender Pong**

Posté par: GFA-MAD

Contribution le : 7/6/2006 19:41:13

Déjà une chose: Tu as la curiosité de chercher, c'est comme ça qu'on est le plus efficace. Donc t'inquiètes pas, c'est pas compliqué.

Ton objet 'Balle' a une variable (property) qui s'appelle 'choc'. Cette variable associée à la balle (on parle alors de Balle.choc, mais oubliée) est à 0, sauf en cas de choc.

Comme c'est une variable associée à un objet, le plus simple est de créer une brique logique dans cet objet pour tester la variable. Ça tombe bien, la brique de type 'sensor' appelé 'property' permet justement de tester une variable. Tu n'as qu'à utiliser cette brique pour dire: Si 'property' choc=1 alors joue le son 'Dong.wav'.

Essaye de voir avec ça. Si vraiment t'y arrives pas, j'irai plus en avant dans l'explication avec un screen shot ! Pas de soucis, ça me plait de causer GameEngine.

GFA-MAD