



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: Suggestions d'améliorations du BGE.**

**Subject: Re: Suggestions d'améliorations du BGE.**

Posté par: moaaa

Contribution le : 15/2/2015 10:55:46

le plus gros soucis est très bien expliqué là:

[http://blenderartists.org/forum/showthread.php?359968-LibLoad-LibFree-debugging-a-test-\(if-you-can\)&highlight=libload](http://blenderartists.org/forum/showthread.php?359968-LibLoad-LibFree-debugging-a-test-(if-you-can)&highlight=libload)

le rapport qui va avec:

<https://developer.blender.org/T26840>

sinon il y a un bug énervant sous windows (tester sur linux et win )

si tu importe un objet dans un layer inactif que tu l'importe plusieurs fois avec addobject dans le layer courant si après tu supprime les objets crée du layer courant et que tu fait un libfree blender crash