



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: [WIP] Circuit porte conteneur

Subject: Re: [WIP] Circuit porte conteneur

Posté par: pierro_rapido

Contribution le : 23/5/2015 14:57:00

hi,

J'ai essayé de faire un petit bout de code moi même, vraiment pas compliqué.

Les joueurs devront être éliminé a partir d'une certaine distance de l'empty (ou du joueur de tête).

J'ai mis un actuator "endObject" sur l'un des état des bagnoles.

Voici le script python qui active l'état en question.

```
import bge from mathutils import Vector cont = bge.logic.getCurrentController() scene =  
bge.logic.getCurrentScene() own = cont.owner obj = scene.objects[&#039;empty&#039;] letalDist  
= own.getDistanceTo(obj) if letalDist > 100 : own.state = 6
```

Blender m'indique qu'il y a une erreur au niveau de la ligne du if !!!!! Rhhhaaaa
pourquoi!!!!