



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: [WIP] Circuit porte conteneur

Subject: Re: [WIP] Circuit porte conteneur

Posté par: pierro_rapido

Contribution le : 26/5/2015 10:17:32

Hi,

Il y a quelque chose qui m'échappe. Le script kill (endObjet) est placé sur chaque voitures.
Lorsqu'un joueur est trop loin de l'empty, il est éliminé. Jusque la tout fonctionne.

Ensuite mon empty se fige, la camera reste bloqué dessus et dans mon terminal j'ai des 100 d'erreurs qui tournent en boucles concernant la voiture qui à été éliminé, l'empty et la camera.

Le problème doit venir de ça

```
playerList = [p for p in scene.objects if p.name.startswith("player")] self: self.name)
```

PlayerList ne doit pas s'actualisé et toute les fonctions qui utilisent playerList plantes.

Par exemple

```
if playerNb < 2 :      bge.logic.endGame()
```

j'ai fais l'essai de mettre fin à la partie quand le nombre de jouer est inférieur a 2 (Le code est OK car la partie se coupe instantanément si je met < 1). Quand un joueur est éliminé, la parti ne prend pas fin...playerNb reste sûrement bloqué aux nombres de joueurs initial.

Je pense ne pas me tromper sur ce qui bloque, mais pourquoi ???