



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: LibLoad, impossible de jouer les Actions importées

Subject: Re: LibLoad, impossible de jouer les Actions importées

Posté par: [_tibo_](#)

Contribution le : 18/7/2015 3:00:21

Les nouvelles ont l'air bonnes !

Afin de pouvoir tester ton patch, je me suis attaqué à compiler Blender. Bon ça a pris deux ou trois essais, (dont une fois où j'avais oublié d'activer le flag du BGE :roll) mais j'ai réussi. Et là en testant machinalement ma scène, hé bien ça fonctionne très bien. Encore mieux, sur un autre de nos tests de LibLoad, où on n'arrivait qu'à avoir un plantage désagréable de Blender (segfault), encore une fois le problème semble résolu avec ma build.

Est-ce que j'ai raison d'en déduire que le bug a été résolu entre la 2.75a et aujourd'hui ? (Peut être bien [par Panzergame](#), d'ailleurs) Et que donc, on peut compter sur le fait que ça fonctionnera dans la prochaine release ? Si c'est bien ça, c'est fantastique.

Bref je suis plutôt optimiste, tout ça demande encore quelques tests, et du coup j'ai pas encore testé ton patch. Mais dodo