



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Questions techniques sur le bge.

Subject: Questions techniques sur le bge.

Posté par: Redstar

Contribution le : 26/5/2016 7:33:07

Bonjour,

Je me pose en ce moment deux questions technique sur le BGE:

J'ai fait un launcher qui me permet de regrouper mes futurs projets mais il est probable que chaque projets soient conçus avec des versions différentes de blender (bah oui, blender est souvent mis à jour, logique).

Ma première question:

Quand on compile le BGE, en supposant que d'une version à une autre un sensors ou une fonctionnalité à été supprimée, cela concerne t-il le stand-alone en lui-même où les blend ?

Autrement dit, si je compile le stand-alone en 2.50 ou en 2.70, Si je lance un blend d'une version différente, dois-je m'attendre à un bug ?

Ma deuxième question:

On dit que les matériaux consomment du process durant le jeu.

Si j'importe un blend de façon dynamique (Libload), les matériaux de ce blend sont-ils rajoutés et, par conséquent, rajoutent du poids ? Ou ça reste des datablocks ?

En supposant que je n'ajoute pas d'objets provenant du blend chargé, bien sûr.