



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Suivre un objet "addé"

Subject: Re: Suivre un objet "addé"

Posté par: ProtonFox

Contribution le : 12/6/2016 15:14:27

Pour en revenir sur ce que dit Azerblue, faire ceci en Python est plus "simple" (bien sûr quand on maîtrise

) et propre. Voici une piste (si j'ai bien compris le topo):

1: je crée l'objet et une variable pour y accéder

2: j'appelle la fonction qui permet de suivre celui-ci

Je vais rédiger un bout de script, j'essaierais de le rajouter quand c'est bon.

Edit: Nickel, j'ai fait un truc qui marche.

```
from bge import logic, types # On récupère le contrôleur, l'objet et la scène courants cont =  
logic.getCurrentController() own = cont.owner sce = logic.getCurrentScene() # Ajout de l'objet  
new_ob = sce.addObject('ob2', 'spawn') # On récupère un actuator  
Steering et on le configure steering = cont.actuators['Steering'] steering.target =  
new_ob cont.activate(steering)
```

Cela fonctionne à l'aide d'un actuator Steering en Logic Brick. Pour l'utiliser il faut un Sensor Always (ou de n'importe quel type selon le moment auquel tu souhaites lancer le script) relié à un Controller Python (qui appelle le script) lui-même relié à un Actuator Steering. Dans le script, à la ligne
new_ob = sce.addObject('ob2', 'spawn')
'ob2' est l'objet à ajouter et 'spawn' est l'objet de référence (là où il sera créé si tu préfères).

A plus!