



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Questions techniques sur le bge.

Subject: Re: Questions techniques sur le bge.

Posté par: Redstar

Contribution le : 26/6/2016 14:04:19

Voilà ce que j'ai fais (cas 1).

J'ai malheureusement pas tout compris par rapport aux explications de chacun.

Pour commencer, les fonctions donnée par panzergame me sont étrange quand je lis l'api python.

```
... box = [] box.append([-1.0, -1.0, -1.0]) box.append([-1.0, -1.0, 1.0]) box.append([-1.0, 1.0, -1.0])
box.append([-1.0, 1.0, 1.0]) box.append([ 1.0, -1.0, -1.0]) box.append([ 1.0, -1.0, 1.0]) box.append([
1.0, 1.0, -1.0]) box.append([ 1.0, 1.0, 1.0]) if (cam.boxInsideFrustum(box) != cam.OUTSIDE): ...
```

J'ai du mal à visualiser le fait d'ajouter des valeurs de cette façon. Pourrait-on illustrer cela par le Cas 1 ?

En rapport aux explications de matpi, est-il possible de pousser le vice et faire comme le cas 2 (avec un cube virtuel)?

tonycheuh, je suis pas sûr d'avoir compris ton message, je ne comprends pas l'intérêt de mettre toutes tes actions dans une liste...

Mon but en fait est de faire comme ceci:

```
script joueur mon cube est "dessiné" par python comme détecteur si un objet avec la propriété
"pnj" est dans mon cube virtuel: changer sa variable "anim" en "true". ##### Script pnj si la prop
"anim" est vraie: si vie < 0: animation(mourir, 0, 100, playmode) sinon: si vie < 0:
animation(mourir, 100, 100, playmode)
```