



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Questions techniques sur le bge.

Subject: Re: Questions techniques sur le bge.

Posté par: Matpi

Contribution le : 5/7/2016 18:01:35

Salut,

Citation :

Redstar a écrit:

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 ?

Oui, mais avec la liste "box" représentant ton carré vert (typiquement la bounding box du personnage) et le "cube" rouge étant le view frustum (https://en.wikipedia.org/wiki/Viewing_frustum). Ta partie rouge est avec cette méthode ainsi pas un objet que tu définis, mais découle directement des paramètres de la caméra.

Si tu veux définir manuellement et le cube vert, et le "cube" rouge pour détecter des intersections, il faut le faire à la main.

L'exemple donné consiste simplement à définir la liste "box", à y insérer des valeurs pour chaque sommet (avec append, mais on pourrait tout insérer en une fois) puis à tester cette boîte.

Citation :

Redstar a écrit:

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

Peut-être qu'utiliser le type d'objet Occluder pour les "obstacles" peut fonctionner. Via Python, par contre, je ne sais pas s'il y a une méthode "propre" ou semi-automatisée pour le faire, ou s'il faut tout coder par toi-même. A quoi ressemble actuellement ton code de détermination de la prop "anim"?

Citation :

Redstar a écrit:
Bonjour,

J'aimerais savoir ce que signifie cette erreur:

Warning: removing controller with non-zero m_registerCount: -1

Ça a-t-il un lien avec libload d'objets contenant des senseurs physiques (Touch/Collision).
Est-ce un cas présent dans ton jeu?