



## **Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: Suivre un objet "addé"**

**Subject: Re: Suivre un objet "addé"**

Posté par: RatedJosh

Contribution le : 28/3/2017 21:49:32

Bon j'ai trouvé un bon code, grace à la chaine de Arsenal RSL sur youtube -une mine d'or cette chaine- qui fonctionne.

"mort" est le message que j'envoie lorsque mon perso meurt (ça peut être un message, une collision, peu importe). Le sensor doit être renommé mort -en tout cas en adéquation avec ce que vous allez écrire dans le code- et être relié à une brique python ainsi qu'avec un "always"

Il faudra aussi ajouter un empty dans la scène que l'on nommera "spawn".

```
import bge
def main():
    cont = bge.logic.getCurrentController()
    own = cont.owner
    scene = bge.logic.getCurrentScene()
    spawn = scene.objects ["spawn"]
    mort = cont.sensors ["mort"]
    if mort.positive:
        own.worldPosition = spawn.worldPosition
        main()
désolé pour la présentation,
```

Voilà avec ça, lorsque mon perso meurt, il réapparaît à l'endroit où l'empty spawn apparaît.

C'est top.

J'essaie de cacher ma joie.

Mais c'est dur.

la vidéo qui m'a servi à "adapter" le code:

<https://www.youtube.com/watch?v=mYdZEm2vTNs>