



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Problème Manette (Deuxième joystick)

Subject: Re: Problème Manette (Deuxième joystick)

Posté par: Gamodinou

Contribution le : 22/7/2018 17:21:07

Mouais...à un truc prêt, je suis une vraie brêle en Python. Et j'ai oublié dans le message d'avant, en parlant de l'attribut Axis, tu parles bien de la valeur Axis Number ?

Du coup la j'ai essayé avec des sensors:

Sur le papier si le joystick droit est poussé vers le haut, il avance, vers le bas, il recule, et pareil avec gauche et droite (si ça marchais après, je remplaçais du coup avec un système de caméra). Sachant également que c'est le même système utilisé avec le joystick gauche prévu de base pour faire se déplacer le joueur.

Et maintenant je sais que le joystick droit est détecté car il y a un problème sur le jeu:

Maintenant peu importe la direction dans laquelle on place le joystick, et sur n'importe quel des deux joysticks, le personnage devient incontrôlable et avance vers sa gauche (ou vers sa droite des fois, sans aucune raison X)). Du coup je pense, que c'est un bug du au fait que Blender reconnaît les Joysticks comme un seul et que les actions s'effectuent deux fois, ou un truc du genre

Du coup le sensor avec lequel j'ai eu ces résultats est:

Joystick

Index:0

Event type: Axis

Axis Number:2 (même résultats avec les valeurs 3 et 4)

Axis Threshold: 2000

All event non coché

Axis direction: 4 sensors, un pour chaque direction.

Et aucune des valeurs Level, Tap, Invert, et TRUE/FALSE triggering n'est activée.

Bon je sens que j'avance un peu, mais c'est pas encore ça

Merci:)