



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

**Topic: Character wrapper - code python**

**Subject: Character wrapper - code python**

Posté par: Redstar

Contribution le : 9/8/2019 9:34:40

Bonjour tout le monde,

Je souhaiterais utiliser le character wrapper du BGE, car je n'arrive pas à modifier la brique logique s'y correspondant.

Après une recherche internet, j'ai pu faire ceci:

```
direction = own.orientation*Vector((0, 0, 0)) wrapper.walkDirection = direction
```

Ce bout de code fonctionne à condition que j'utilise la brique logique character pour la rotation, car on expliquait qu'il fallait utiliser les vecteurs afin d'avoir le déplacement local puisque, par défaut, c'est en global.

Sauf que moi, pour orienter le personnage, j'utilise un "track to" vers un empty qui se trouve juste devant mon personnage (un peu comme l'âne et la carotte). Du coup, comment faire dans ce cas pour avoir le déplacement local ???

Deuxième problème sans rapport avec le character wrapper:

```
J'ai ce message d'erreur: AttributeError: one or more of the items in the sequence was not a float le responsable: scene.objects[var_player[monture]].worldPosition = var_player[position_monture] la source: pos = gl.getSceneList()[0].objects[var_player[monture]].worldPosition var_player[position_monture] = list(pos)
```