



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Blender game engine fracture**

**Subject: Re: Blender game engine fracture**

Posté par: Redstar

Contribution le : 11/8/2019 8:55:33

Bien, tu as compris

Je vais t'aider pour le plantage: Tu vas remarquer, dans ton mur fragmenté, que tu as laissé le senseur collision sans propriété. Ce qui a comme conséquence que si le cube touche n'importe quel objets, ayant une propriété ou non, il envoie une impulsion et génère un bloc fragmenté.

Comme tu as 56 cubes, ça veut dire que l'instruction se fait 56 fois et comme tu as copier "bêtement" pour les petits cubes "gravas" la même suite logique, ça te fait 120 instructions en plus. Donc en tout, ça te fait 176 instructions qui se font en une fraction de seconde ! Heureusement, ça va faire ralentir le jeu, mais pas le planter.

Par contre, grâce à ton erreur, tu as créé une espèce de boucle pour tes gravas, c'est à dire que, quand ils touchent n'importe quoi, ils doivent générer de nouveaux gravas, et les nouveaux gravas doivent en générer d'autres. Ce qui fait planter ton jeu, puisque ça se fait en une fraction de seconde.

Donc, en gros, c'est une question de bon sens et de logique. 70 % des erreurs que tu feras seront probablement des erreurs de bon sens (j'en fais aussi).

[J'aurais dû te le donner plus tôt mais voici la documentation de blender, tu y trouveras la description des briques logiques et leurs rôles. Tout n'est pas traduit, donc s'il y a des manques, passe en anglais.](#)

Maintenant, en sachant tout cela, que dois-tu modifier/supprimer pour résoudre le problème ?