



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Character wrapper - code python

Subject: Re: Character wrapper - code python

Posté par: Redstar

Contribution le : 17/8/2019 9:28:46

En effet, cela me semble plus logique ainsi.

J'ai finalement trouvé pourquoi mon cube ne s'oriente pas comme voulu selon la direction de sa cible: Je me focalisais sur le "track to", alors que je devais actualiser le script "character wrapper", puisque, grâce au tracker, l'orientation a changé, mais pas les informations du script, puisqu'il est lancé une seule fois.

Et en ce qui concerne le positionnement de la monture, là aussi, j'ai résolu le problème, mais je ne suis pas sûr de comprendre pourquoi:

Donc, avant d'enclencher le mode jeu, le joueur est présent mais pas la monture, puisqu'elle doit être générée selon un paramètre précis, à savoir si c'est un cheval à poil brun ou brun-clair.

Quand je charge une partie afin de repositionner mon personnage et générer la monture, la monture est générée, mais python ne semble pas comprendre ce qu'il doit faire avec la monture.

Du coup, j'ai déplacé les lignes de codes en question sur la monture, et là, je n'ai plus d'erreurs.

Ce qui m'étonne, c'est que python ne bronche pas pour le joueur, alors que ce sont exactement les mêmes lignes de codes, bien que ce n'est pas le même objet.

Bref, je pense que c'est à cause du fait que la monture n'est pas présente avant d'enclencher le mode jeu ou une mauvaise compréhension de python.

Merci bibi