



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

**Topic: Programmer un archer à cheval**

**Subject: Re: Programmer un archer à cheval**

Posté par: Redstar

Contribution le : 2/11/2019 8:56:34

Je pense avoir trouvé:

Mon code est juste, mais la valeur de ma variable est trop élevée quand j'applique le changement de rotation. En effet, en gros, je demande à python de tourner de 1000° mon cube (soit 2 x 360 et 180), ce qui donne comme "impression" que mon cube part en cacahouète.

Que nenni ! Il suffit de diviser par -1000 ma variable (au moment où je fais faire la conversion en degrés) pour arriver à l'effet escompté. J'ai donc maintenant ce que je voulais. Il faut cependant que je peaufine, histoire que la vue camera coïncide avec la direction où le personnage vise, ça je peut régler moi-même.