



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Utilisation du sensor "Message" avec le GameBlender

Subject: Utilisation du sensor "Message" avec le GameBlender

Posté par: granarc

Contribution le : 1/1/2008 11:36:56

J'aimerais pouvoir créer une barre de vie dans u projet de jeu d'action. J'avais pensé la décomposer en plusieurs plans, et à chaque fois que le joueur est touché, un de ces plans disparaît (avec l'Actuator Visibility)et donc on a l'impression qu'elle diminue. Mais l'Actuator ne marche que sur l'objet sélectionné(la barre de vie).

Après plusieurs recherches j'ai retenu qu'il allait utiliser l'actuator puis le sensor "Message". Mais je n'arrive pas envoyer des messages.

Pourriez-vous me donner des tutos ou des explications sur les messages, le sensor et l'actuator?