



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Simulateur d'entrepôt, script et BGE : - urgentissime - comment modifier dynamiquement une action ?

Subject: Re: Simulateur d'entrepôt : WIP, Python, BGE et quoi d'autre ?

Posté par: pierro8

Contribution le : 18/8/2011 12:07:06

Je n'est pas bien compris, on ecrit les ordres dans un fichier texte que la fourche executeras?
Sinon il n'y a pas besoin de fcurve mais python est obligatoire.