



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: mcBlyver

Contribution le : 19/8/2011 10:20:00

Citation :

pierro8 a écrit:

Je n'est pas bien compris, on écrit les ordres dans un fichier texte que la fourche exécutera?

C'est ça, mais ce fichier texte existe et sera ma source d'informations.

En gros ce sont des codes qui sont interprétés par la "fourche", et qui disent :

- Tu vas à l'emplacement X=10,Y=5,Z=2
- Tu charges la caisse en position 1
- Tu vas à l'emplacement X=20,Y=12,Z=4
- Tu charges la caisse en position 2
- Tu vas à l'emplacement X=1,Y=5,Z=1
- Tu décharges la caisse sur la position 1
- Tu vas à l'emplacement X=1,Y=6,Z=1
- Tu décharges la caisse sur la position 2
- Tu attends 20 secondes
- Etc.

Je n'ai pas encore étudié tous les ordres possibles, ni leur syntaxe, donc c'est juste une explication de principe.

Citation :

pierro8 a écrit:

Sinon il n'y a pas besoin de fourche mais python est obligatoire.

J'espère bien. Mais sans les F-Curves, ça marche comment tout ça alors ?