



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

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

Subject: Simulateur d'entrepôt, script et BGE : comment faire bouger un objet ?

Posté par: mcBlyver

Contribution le : 24/8/2011 8:31:15

Merci de ton aide jimmydu54, mais ta proposition ne résoud pas la question du temps.

Comment je gère l'accélération, et le freinage de la fourche dans ton histoire ? (variation de la vitesse en fonction du temps).

Et puis une fois que la fourche sera vers le cube, je ne devrai pas le supprimer, mais le soulever, le déplacer et le reposer.

(Mais je n'en suis pas encore là)

Les essais que j'ai fais hier, ne représentent pas forcément avec exactitude ce que j'ai besoin d'obtenir, ce sont plutôt des tests de principe. C'est à dire des petits morceaux du problème qui doivent me permettre d'avancer étape par étape.

Pour illustrer celà, on pourrait dire que j'apprend d'abord à construire un mur de briques, mais peut-être qu'au final je me contenterai d'un mur en bois. Dans les deux cas, il faut penser aux fondations, avant de construire vers le haut.

Pour rappel :

Avis aux modos : faudrait-il déplacer dans le forum du BGE ?

[edit]

Mon but actuel est le suivant : faire un script qui me permet de déplacer un cube dans le BGE.

Les coordonnées de départ et d'arrivée ainsi que la durée doivent être définies dans le script.

Toute aide est bienvenue, parce que là, je nage total.