



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, script et BGE : comment faire bouger un objet ?

Posté par: mcBlyver

Contribution le : 29/8/2011 10:54:13

Je patauge encore sans vraiment avancer.

Je n'arrive toujours pas à trouver une méthode pour déplacer un objet dont les coordonnées sont définies dans un script.

pierro8 me dit que la "commande" bpy. ne fonctionne pas dans BGE, mais ne dit pas ce qu'il faut utiliser à la place.

Dans cette page fort intéressante, il utilise gl. mais lorsque je fais pareil, j'ai un message "gl is not defined".

<http://www.highspeedracer.webou.net/tuto.php?id=21>

Pourquoi un Actuator Motion utilisant "Force" au lieu de "Loc" ne fonctionne que sur des objets sans Parent ?

Puisque l'appel d'un script se fait au niveau du Controller, comment appeler un Actuator Motion dans ce script,

alors que justement la présence du Controller de type Python se passe de liaison vers un Actuator ? Faut-il le créer dynamiquement ?

Oracle : je regarderai tes propositions de plus près dès que j'aurais passé des réponses à ces questions, merci de ton aide.

[edit]

Essai du lendemain, je vais voir ici :

http://www.blender.org/documentation/blender_python_api_2_59_0/contents.html

Je constate que BPY est remplacé par BGE, youpie, génial, ça y est, j'essaie :

ImportError: no module named bge

Bon alors c'est quoi que j'ai encore raté ???