



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 : 31/8/2011 11:54:30

Bon, ben pour me sentir moins seul, je trouve quelques solutions et je me réponds à moi-même.

D'abord, félicitations à moi-même! J'ai fini par avancer un peu et comprendre quelque trucs.

Alors je me les écrit ici, comme ça si je reviens demain et que je ne me rappelle pas tout, je retrouverai mes notes.

1) import bpy

Ca remplace import bpy, et ce n'est utilisable que dans un script destiné au Game Engine.

La commande "Run script" provoque donc une erreur, qui ne sera pas présente lorsque le script sera exécuté en mode Game.

C'est méchant, mais c'est nécessaire de le savoir. Et tant pis si je suis le seul (pardon, étais le seul) ici à l'ignorer.

2) le mouvement

Dans une boucle for..., je défini à chaque itération la nouvelle position de mon objet. Si

j'effectue du même coup

un print(position) pour voir les résultats dans la console, tout semble correct, mais mon objet est affiché

uniquement à sa position de départ et d'arrivée. Pas de mouvement visible, donc, mais un saut unique.

J'imagine qu'il manque une commande de rafraîchissement ou quelque chose dans le genre (mais si c'est le cas, alors pourquoi l'objet est quand-même visible à sa position d'arrivée ???)

3) Keyboard Sensor

Le lancement d'un script par l'enfoncement d'une touche effectue en fait deux fois le script,

Une fois à l'enfoncement et une fois au relâchement. Pour éviter cela il suffit d'activer l'option Tap du Sensor.

Mais il semble que cela ne fonctionne pas toutes les fois (encore à vérifier).

Voilà, si quelqu'un passe dans le coin et se sent l'âme d'un commentateur, qu'il profite de l'occasion.

Dans le cas contraire, je continuerai d'approvisionner ce sujet comme si c'était mon blog

A mon prochain passage (demain) je mettrai sans doute (enfin) un .blend à (ma) disposition.