



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 : 12/6/2012 11:11:45

Déterrage de topic !

Maintenant que j'ai fini mon gros [projet](#), j'aimerais de nouveau essayer de progresser sur celui-ci.

Mais il y a tellement d'inconnues pour moi dans ce début d'idée que je ne sais pas vraiment comment avancer.

Oui bien sûr je pourrais acheter un livre sur Python, ou faire des tutos, mais j'ai

l'impression que ça va me

prendre du temps pour apprendre des généralités sont je n'aurai pas forcément besoin ici.

Donc j'aimerais tenter une approche plus ciblée.

Merci **moaaa** pour ton exemple de script. Mais en quoi est-ce similaire à ce que je cherche à faire ?

Dans ton exemple il faut laisser la touche Z enfoncée pour obtenir un déplacement.

Pour dire à quel point je suis paumé, je ne savais même pas qu'en mode Game il y avait 60 Frames par secondes et 5 itérations par Frame

Et puis, est-ce normal que le robot glisse sans marcher, ou c'est moi qui ai raté quelque chose ?

[edit]

je viens de voir "action.getChannel" et "action.setChannel" dans ton script, et il se pourrait que ce soit justement

ce que je cherche non ? Je vous ai prévenu, je suis vraiment lourdingue dans ce projet.

[/edit]

En reprenant mes essais, je vois que j'ai tenté le coup avec une action. Bon, mais la distance de déplacement de mon cube

n'est pas définie dans le script, il faudrait que je puisse récupérer ça d'une façon ou d'une autre.

Mais est-ce que l'utilisation d'une action est la bonne piste à suivre ?

Je n'en sais rien !!!

Bref, toute aide ou les exemples que vous pourrez me fournir seront les bienvenus. Enfin, pour autant que

j'arrive à les comprendre, et qu'ils aient un lien avec mon histoire

