



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: Un petit délire: Blender Pong**

**Subject: Re: Un petit délire: Blender Pong**

Posté par: GFA-MAD

Contribution le : 7/6/2006 17:31:20

Meltingman, j'ai testé ta version: C'est bien plus joli ! C'est super cool de ta part d'avoir un peu joué avec ce qui est à l'origine qu'un "délire"

Donc voilà la version qui te permettra de détecter les chocs. J'explique comment ça fonctionne:

-L'objet balle contient une 'property' choc.

-Si choc=0: RAS

-Si choc=1: Choc contre une raquette

-Si choc=2: Choc contre un mur

Pour exploiter ces chocs, il suffit de rajouter un sensor de type 'property' pour comparer la valeur de cette variable à des valeurs données.

<http://www.yousendit.com/transfer.php?action=download&ufid=472BAC00622089B3>

Et voilou ! Bon courage. Pour ma part, va falloir que je fasse un truc plus sérieux (j'avais déjà fait un remake de Trailblazer, j'aime bien m'attaquer à des vieux trucs)

GFA-MAD