



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Projet Darwin (nom temporaire)

Subject: Re: Projet Darwin (nom temporaire)

Posté par: Redstar

Contribution le : 13/1/2021 15:17:44

Bonjour tout le monde,

Je rencontre un gros problème que je n'arrive pas à résoudre:

Voici la partie du script qui nous intéresse: <https://pasteall.org/7d3t>

Donc, pour résumer, ce script permet de placer un composant le long d'un autre pour créer un personnage.

Quand je place un objet sur le "noyau" du personnage, pas de problèmes. Par contre, quand je veux placer un objet identique sur une extension récemment ajoutée, je n'y arrive pas.

Donc le problème concerne la ligne 30-31.

J'ai 3 senseurs "mouse over any", qui ont comme rôle de réagir dès que la souris se trouve sur un objet. Mais:

- "overany" est libre, il réagit avec n'importe quel objet
- "overCorps" ne réagit qu'avec le "noyau"
- "overPart" doit réagir avec les extensions attachés au personnage, mais pas ceux que je déplace pour les ajouter.

Et c'est là mon problème: je n'arrive pas à faire "ignorer" les deux objets (l'objet gauche et le droite, son "miroir") mais je n'arrive pas à faire détecter les autres objets à travers.

Or la condition "overPart" sera toujours vraie, puisque les objets déplacés ont la propriétés que ce senseur attend, qui est le même pour la première extension ajoutée auparavant.

Pour bien me faire comprendre, deux dessins:

<https://pasteall.org/pic/7e7dd586400e4bbd99da99dbc13140ce>

<https://pasteall.org/pic/3197b20939614ee292486c6d1f2c1dee>

Les objets ajoutés ont un identifiant numérique unique mais le premier côté à "idPart"; et le miroir à "idPartBis";.

Si il vous manque des détails, faites-le moi savoir s'il-vous-plaît.

Vu que deux têtes valent mieux qu'une, j'aimerais avoir votre avis sur comment résoudre ce problème.