



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Cs (vaisseau)

Subject: Re: Cs (vaisseau)

Posté par: sbkodama

Contribution le : 13/2/2021 9:49:26

Bonjour,

En effet les gâchettes doivent être considérées comme des axes pour l'analogue, j'ai regardé sur blender artists mais j'ai pas trouvé comment régler le problème, ton lien indique même que les gâchettes ne peuvent pas être pressées simultanément mais date de 2011.

Le problème est réglé maintenant, probablement depuis la sortie de la manette xbox one, mais j'ayant plus de manette xbox 360 je ne peux pas dire si celle-ci a encore le problème.

(# pour le numéro de l'axe)

Les axes (`bge.logic.joysticks[0].axisValues[#] = -1 <> +1`):

stick gauche : gauche droite en axe 0 et haut bas en axe 1,

stick droit : gauche droite en axe 3 et haut bas en axe 4,

LT en axe 2 et RT en axe 5.

La croix directionnelle (`bge.logic.joysticks[0].hatValues[0]`) =

0 None, 1 haut, 2 droite, 4 bas, 8 gauche, 3 haut droite, 6 bas droite, 12 bas gauche, 9 haut gauche.

Les boutons (`bge.logic.joysticks[0].activeButtons = 0/1`):

A 0, B 1, X 2, Y 3,

Lb 4, Rb 5,

start 6, back 7,

clic gauche 8, clic droit 9.