



Forum: Autour de WD

Topic: les composants .NET

Subject: Re: les composants .NET

Posté par: drcharly93

Contribution le : 21/2/2005 16:22:05

Bonjour,

J'ai téléchargé le sdk

J'ai testé un exemple fonctionnel en dotNet

Je l'ai transcrit en WLangage

pas d'erreur de compilation mais un plantage à l'appel de la ligne :

cam = Device:SceneManager:AddCameraSceneNodeFPS(myObj, 100, 100, -1)

code transcrit:

```
PROCEDURE Main() //Repertoire qui contient les images et textures FPMedia est une chaîne =
"D:rbesetDotNetirrlicht-0.8irrlicht-0.8media" Device est un IrrlichtDevice dynamique Device = new
IrrlichtDevice(DriverType::OPENGL) Device:ResizeAble = True Device:WindowCaption =
"Irrlicht.NET Exemple en Windev9 - Hello World" //Chargement de quelques textures texSydney est
un ITexture dynamique = Device:VideoDriver:GetTexture(FPMedia+"sydney.bmp") texWall est un
ITexture dynamique = Device:VideoDriver:GetTexture(FPMedia+"wall.bmp") texLogo est un ITexture
dynamique = Device:VideoDriver:GetTexture(FPMedia+"irrlichtlogoaligned.jpg") //Chargement des
animations mesh est un IAnimatedMesh dynamique = Device:SceneManager:GetMesh(FPMedia +
"sydney.md2") SI mesh = Null THEN Erreur("Impossible de charger mesh, problème de
chargement") RETOUR FIN //Ajout des caméra, et lecture des animation myObj est un "object"
dynamique cam est un ICameraSceneNode dynamique cam =
Device:SceneManager:AddCameraSceneNodeFPS(myObj, 100, 100, -1) cam:Position = new
Vector3D(20, 0, -50) node est un ISceneNode dynamique =
Device:SceneManager:AddTestSceneNode(15, Null, -1, new Vector3D(30, -15, 0))
node:SetMaterialTexture(0, texWall) node =
Device:SceneManager:AddAnimatedMeshSceneNode(mesh, Null, -1) node:SetMaterialTexture(0,
texSydney) node:SetMaterialFlag(MaterialFlag::LIGHTING, False) //on désactive le curseur de la
souris Device:CursorControl:Visible = False //On démarre la boucle de dessin fps est entier = 0
TANTQUE Device:Run() = True SI Device:WindowActive ALORS
Device:VideoDriver:BeginScene(True, True, new Color(0, 100, 100, 100))
Device:SceneManager:DrawAll() //Dessine le logo Device:VideoDriver:Draw2DImage(texLogo,
new Position2D(10, 10), new Rect(0, 0, 88, 31), new Rect(new Position2D(0, 0),
Device:VideoDriver:ScreenSize), new Color(255, 255, 255, 255), False)
Device:VideoDriver:EndScene() SI (fps <> Device:VideoDriver:FPS) ALORS fps =
Device:VideoDriver:FPS Device:WindowCaption = "Irrlicht.NET Exemple WinDev - Hello World [" +
Device:VideoDriver:Name + "] fps:" + NumériqueVersChaîne(fps) FIN FIN FIN
```

J'ai pu observer que PCSoft avait rajouté un mot clé bien pratique:

le new

qui permet d'instancier un nouvel objet dotnet.