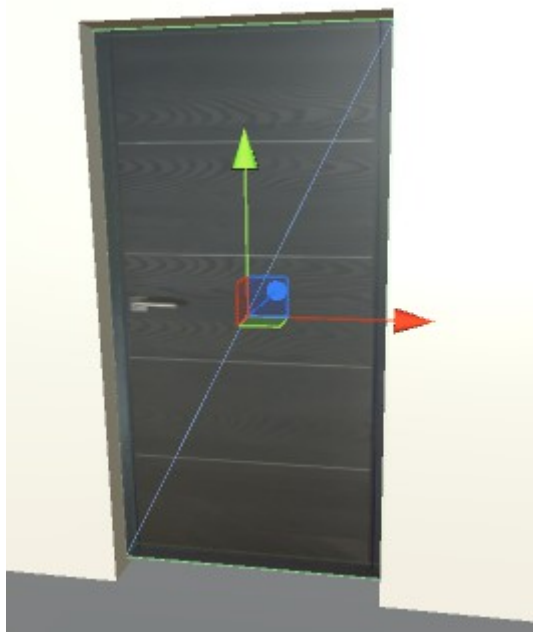


TUTORIEL OUVERTURE DE PORTE UNITY

Etape 1:

Créer votre porte
Ici j'ai pris un cube de 5x2.54x14.28



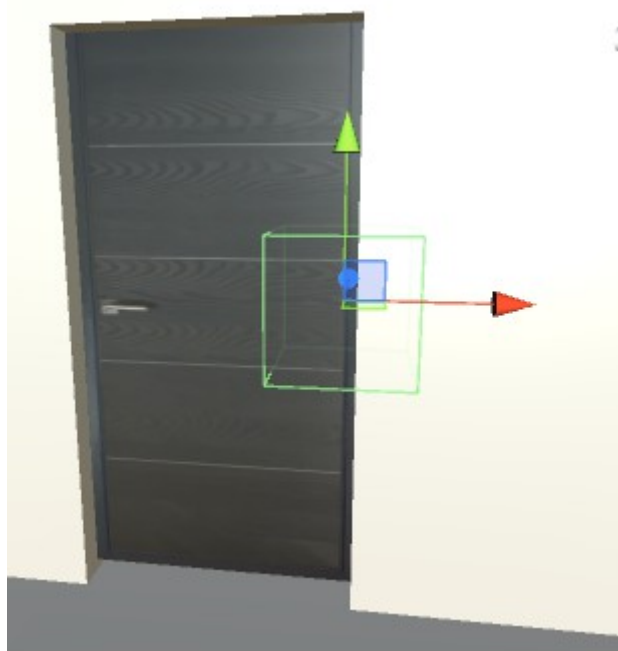
Etape 2:

Créer un nouveau centre de pivot !

Vous avez surement remarquer que quand vous essayez de pivoter l'objet, il pivote en fonction de son propre centre !

Donc pour corriger cela :

- Créer un nouvelle gameobject
- Placer le à la droite de la porte
- Mettez un box collider en "Is Trigger" pour mieux le percevoir



Etape 3:

Passons au codage !
A placer dans le l'objet "Porte"

```
#pragma strict
var pivot:Transform;
public var y:int;
public var limite:float;
function Start () {

}

function Update () {
    limite = this.transform.rotation.y*100;
    this.transform.RotateAround(pivot.position, Vector3.up, y);
    Debug.Log(limite);
    if(limite > -50.0)
    {
        y = y;
    }

    else if(limite < -50.0)
    {
        y = 0;
    }

}

function OnMouseDown() {
    Debug.Log("porte ouverte !");
    y=-1;
    Debug.Log(limite);
}
```