



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Passer d'une scène à une autre sans perdre les données de la 1ère!

Subject: Re: Passer d'une scène à une autre sans perdre les données de la 1ère!

Posté par: jbperin

Contribution le : 2/11/2007 18:45:01

Il faut faire un script Python qui stocke les infos à passer d'une scène à l'autre dans une variable du GameLogic.

GameLogic est un espace pour les variables utilisateurs.

On peut y mettre ce qu'on veut .. et les variables sont conservées d'une scène à l'autre.

Alors que les propriétés non ..

Par exemple, pour définir une variable il suffit de faire

```
GameLogic.MaVariable = 1
```

dans une scène.

Et si tu veux réutiliser la variable dans une autre scène, tu n'as qu'à taper par exemple:

```
GameLogic.MaVariable = GameLogic.MaVariable + 1
```

Si tu as besoin d'exemple, tu peux mater le GameTemplate BZoo .. il intègre le support multiscène:

On en a parlé sur ce forum [ici](#)

et c'est téléchargeable ici:

<http://www.bzooworld.org/>