



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: Comment sauvegarder un jeu?**

**Subject: Re: Comment sauvegarder un jeu?**

Posté par: marksman

Contribution le : 4/1/2008 15:03:45

J'ai une technique de sauvegarde qui prend juste en mémoire une ligne de code (enfin presque) et un fichier txt avec un seul chiffre dedans.

Comment ?

Magie !

Nan je rigole...

J'explique :

Pour ça, il faut savoir manipuler l'ouverture, fermeture, lecture et écriture dans les fichiers via python.

Par contre, cette technique impose des sacrifices :

- Les sauvegardes se font seulement à certains endroits.
- On ne peut pas sauvegarder quand on veut.

Donc, plus en détail :

Tu met un sensor collision ou touch. Ce sensor, tu le lie à un controller Python. Ce script va être grosso-modo :

```
fichier = fopen('sauvegarde.txt')
if collision with OBdeSauvegarde1:
    write 1 in sauvegarde.txt
elif collision with OBdeSauvegarde2:
    write 2 in sauvegarde.txt
..etc
```

Voilà pour la structure : je vous laisse creuser. ya sûrement des trucs à rajouter genre remplacer le nombre déjà existant.

Après, quand tu lance le jeu, tu créera un autre script qui ira lire dans le fichier de sauvegarde le nombre. Et qui va selon le nombre lancer tel ou tel point blend. Pour des missions différentes par exemples.

Voilà, c'est seulement un début d'idée que je vous donne : il faut creuser.

A noter que l'on peut remplacer le fichier texte par un propriété mêttons.