



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Mode achat dans game blender

Subject: Mode achat dans game blender

Posté par: inquisiteur

Contribution le : 21/10/2010 14:07:44

Suite aux récentes et multiples modifications de mon menu d'achat, il est temps de faire faire des achats !

Tout ceci est en 2.49B

- J'ai créé un inventaire consultable où on peut voir le nombre de coques, armements, etc. acheté.
- un bouton, à côté de l'article est présent et sert à acheter l'objet concerné.
- Il y a aussi un compteur où on a les fonds initiaux et un autre le prix final.

Tout ceci est en texture text (propriété game blender).

Quand on ajoute des pièces à la liste d'achat, il faut :

- Qu'il soit ajouté 100 dans le compteur prix final.
- Que la pièce soit enregistrée dans, ce que j'ai conseillé, un script python "dictionnaire".
- Que dans mon inventaire, il y soit affiché "pièce", la quantité "1" et un bouton " X " pour annuler cet achat.

Concernant ce dictionnaire, je dois l'expérimenter. Je demanderais si nécessaire.

Je pense avoir été clair. Pour le compteur, j'ai bêtement fait une condition "mouse over" et "left bouton" sur le bouton "acheter" et un effet propriété, nommé Text et "assign 100". Mais ça ne fonctionne pas, même avec "add".

Merci de vos lumières, et que l'empereur vous bénisse.