



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

**Topic: Mode achat dans game blender**

**Subject: Re: Mode achat dans game blender**

Posté par: Bobibou

Contribution le : 21/10/2010 15:41:14

Citation :

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

Ta property Text est, comme son nom l'indique, du texte, et non un nombre. Tu ne peux donc pas lui ajouter 1, ni 100. C'est comme si tu voulais faire "bonjour" + 7.5 = ??

Ça marche pas, et "100" + 1, ça ne marche pas non plus car "100" n'est pas égal à 100 en informatique.

En ce qui concerne le dictionnaire Python, je te le conseille aussi. Il permet de pouvoir ajouter des éléments à ton menu en ne modifiant que le dictionnaire. Ajoutes-y une ligne, et un objet de plus sera en vente. Bien sûr, il faut que ton menu soit créé en conséquence pour que ça marche, ça se fera pas tout seul.

Mais c'est le principe du template : il suffit de modifier les paramètres pour tout modifier.

Bonne chance donc pour ce menu...