



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Mode achat dans game blender

Subject: Re: Mode achat dans game blender

Posté par: gui36fr

Contribution le : 23/10/2010 15:27:23

La "légende" comme tu dis, et bien c'est un dictionnaire

Je vais t'expliquer le principe : un dictionnaire est une sorte de liste, une liste composée d'éléments. Tous ces éléments sont entrés dans le dictionnaire comme une liste, sauf que ce ne sont pas des crochets mais des accolades, et ces éléments sont séparés par une virgule. Chaque élément comporte une étiquette et d'une variable. L'étiquette correspond à l'indice de la variable ; l'étiquette peut être de n'importe quel type sauf une liste ou un dictionnaire, la variable peut être de n'importe quel type.

On déclare l'élément par son étiquette puis sa variable séparés par 2 points (:).

On appelle cette variable comme pour une liste : dictionnaire[etiquette]

Petit exemple :

```
>>>dico = {"e1" : 5, "e2" : 6, "ch" : "bonjour", "pos" : [56, -45], 7 : 8, 12 : "douze"} >>>print(dico["e2"])
6 >>>print(dico[7]) 8 >>>print(dico["pos"]) [56, -45] >>>print(dico[12]) douze
```

Tu peux de cette manière lister tes prix :

```
prix = {"casque" : 100, "fusil" : 20000, "gilet" : 250}
```

Tu peux également ajouter un élément en faisant directement

```
prix["balles_M16"] = 50
```

Si l'élément existe déjà, sa valeur sera changée.

Pour supprimer un élément, il faut utiliser del :

```
del dico["casque"]
```

Et un dictionnaire ce parcourt comme une liste :

```
>>>dico = {"a":1, "b":2, "c":3} >>>if "c" in dico: ... print(dico["c"]) ... 3 >>>for element in dico:
... print(dico[element], " -> ", element) ... 1 -> a 2 -> b 3 -> c
```

Avec ça tu as tout ce qu'il te faut pour faire ce que tu veux

Pour chaque nouvelle version, tu supprimes et tu ajoutes !

Voilà