



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Portal BGE - Version 1.8 - 8 niveaux fonctionnels

Subject: Re: Portal BGE - Version 1.7 - 7 niveaux fonctionnels

Posté par: gui36fr

Contribution le : 6/12/2010 20:52:21

Pas forcément bien long

Dans le script de sauvegarde, tu crées autant de listes que de niveaux ; ces listes contiennent le nom des objets qui peuvent bouger (boule, portails, joueur (comprenant boîte physique, arme, caméra...)). Tu récupères le nom de la scène, tu met son nom en premier dans le fichier de sauvegarde et en fonction du nom de la scène tu fait une boucle parcourant la liste correspondante et enregistre les positions puis orientations de chaque objet.

Pour le chargement, tu récupères la première variable qui te donnera le nom de la scène à charger et la liste d'objet à prendre. Comme les données sauvées ne bougent pas de place tu retrouveras les positions et les orientations respectivement à la liste, et donc pas besoin d'introduire les noms des objets lors des sauvegardes (ça allégera...).

Mais il te faudra peut-être sauver les propriétés des objets. Dans ce cas tu rajoutes juste après la position et l'orientation un objet ses propriétés rangées dans un dictionnaire avec comme étiquettes le nom des propriétés puis leur valeur.

Et tu enregistres et charge toujours dans le même ordre : position / orientation / dico des propriétés / position / orientation / dico des propriétés ... etc.

Si tu te débrouille bien, ça devrait être plus rapide que tu ne le pense...

Bon blend