



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

**Topic: Sauvegarder des propriétés : modifier un script python via le GE**

**Subject: Sauvegarder des propriétés : modifier un script python via le GE**

Posté par: Yunshi

Contribution le : 8/7/2011 15:23:40

Bonjour / Bonsoir à tous

Je me suis remis il y a peu à Blender, et j'ai comme objectif aujourd'hui de devancer le problème auquel j'ai toujours eu à faire face : réaliser un concept de sauvegardes.

Etant ridiculement faible en Python, je n'exigerais pas un concept vachement lourd et soudé, mais quelque chose de simpliste et efficace.

A ce juste titre, j'aimerais juste créer un fichier python, dans lequel je pourrais répertorier les propriétés de tel ou tel objet (considérons par exemple le personnage principal). Le but serait de faire une manipulation (touche S pour sauvegarder) qui permettrait de modifier ce même fichier en affectant les propriétés au moment de la sauvegarde aux variables présentes dans le fichier python. J'imagine qu'il doit y avoir du "from objet import propriete", mais je ne sais pas du tout comment m'y prendre pour le coup.

Naturellement, le GE chargerait ce fichier à chaque lancement du jeu, afin de réobtenir les propriétés préalablement enregistrées.

La sauvegarde de positions des objets ne m'intéresse pas vraiment. Si déjà j'arrive à aboutir à cela, ce sera un grand cap de passé pour moi

Je pense que quelqu'un qui maîtrise davantage le Python a de quoi m'éclairer la lanterne.

Je m'excuse d'avance si un topic similaire a déjà été créé. Loin de là mon intention de venir encombrer le site.

Désolé également si mon message manque de clarté, j'ai du m'empressement de l'écrire.

Merci aux éventuelles futures réponses. Bye