



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

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

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

Posté par: Yunshi

Contribution le : 8/7/2011 16:31:56

Malheureusement, je n'ai pas assez de connaissances pour pouvoir m'y jeter

Ce que j'ai du mal expliquer, c'est que j'aimerais, concrètement, modifier le fichier (qu'il soit en py, txt ou autre ...) VIA le Game Engine. En utilisant la touche sauvegarde, le truc serait d'attribuer (jusqu'à renouvellement de la sauvegarde) un certain nombre aux variables. Si le fichier texte est effectivement modifié, en le rechargeant à chaque lancement du jeu, cela ferait une sorte de sauvegarde.