



**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: Speedlight

Contribution le : 9/7/2011 14:29:22

EDIT: tu constatera même que dans mon script j'utilise même pas des incréments, ou de boucles ! C'est parce que la méthode que j'ai utilisée là est vraiment la plus simple qui soit ! Après un script c'est comment dire... Une fois que tu connais les fonctions, etc...

C'est comme un lego:

Faut assembler ce que tu as appris (les blocs) de manière à réaliser ce que tu souhaites, il faut donc être le plus astucieux possible, et le plus rigoureux, sinon ça ressemble à rien, et ça marche pas

+ Note aux modos: le double post est dû à l'incapacité du site à me laisser éditer le message précédent...

"Could not insert post blablabla blablabla..."