



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 22:32:12

Tu veux simplement incrémenter une variable ?

J'aimerais bien te donner le code pour te montrer, mais c'est trop facile.

J'aimerais tout autant que tu réfléchisses afin de te faire un peu à la logique pythonienne !

Indices: (Et si tu sèche VRAIMENT, t'aura la solution...)

1. J'ai utilisé les fonctions "open()", ".read()", et ".write()".

2. On peut passer comme arguments à la fonction open:

```
fichier = open("nom_du_fichier.txt", "a"/"w"/"r")
```

Respectivement "append" (ajouter à la suite), "write" (effacer tout le fichier puis écrire jusqu'à la fermeture), "read" (lire... On peut utiliser ".read()" seulement avec ce mode.)

3. Le principe est de connaître la valeur stockée afin de l'incrémenter en conséquence.

Grosso modo:

```
Si Touche_Sav == Appuyée:   Var = A combien est égale la valeur du fichier de sav ?   Effacer  
puis écrire dans le fichier(Var+1)
```

Et pour info le deuxième bout de code ne marche pas sans le premier.

Je te laisse t'inspirer de ce que je t'ai donné, et faire ton script