



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Sauvegarde dans un fichier. Script en fin de page

Subject: Sauvegarde dans un fichier. Script en fin de page

Posté par: jimmydu54

Contribution le : 31/8/2011 11:16:11

Je ne savais pas dans quelle partie le mettre (python, Bge ou autre) donc je l'ai mis dans les questions reponse.

Ca serait pour sauvegarder dans un fichier la position de mon personnage.

J'ai créé ce script à partir d'un ancien fichier que j'avais trouvé sur le net, mais il fonctionnait sous 2.4, donc impossible de l'utiliser sur la 2.5!

Voici ce que j'ai fait :

Sauvegarde :

```
from bge import logic as gl
cube = ["Cube"]
cubePosi = cube.getPosition()
cubeRot = cube.getOrientation()
gl.saveGlobalDict = open("Game1.sav", "w")
gl.saveGlobalDict.write("This is a valid save file\n")
for x in range(len(cubePosi)):
    gl.saveGlobalDict.write(str(cubePosi[x]) + "\n")
for x in range(len(cubeRot)):
    for y in range(len(cubeRot[x])):
        gl.saveGlobalDict.write(str(cubeRot[x][y]) + "\n")
gl.saveGlobalDict.close()
```

Chargement:

```
from bge import logic as gl
cube = ["Cube"]
cubePosi = cube.getdPosition()
cubeRot = cube.getOrientation()
gl.loadGlobalDict() = open("Game1.sav", "r")
header = gl.loadGlobalDict.readline()
header = header[0:-1]
if header == "This is a valid save file":
    for x in range(len(cubePosi)):
        loadCoord = gl.loadGlobalDict.readline()
        cubePosi[x] = float(loadCoord[0:-1])
        cube.setPosition(cubePosi)
    for x in range(len(cubeRot)):
        for y in range(len(cubeRot[x])):
            loadCoord = gl.loadGlobalDict.readline()
            cubeRot[x][y] = float(loadCoord[0:-1])
            cube.setOrientation(cubeRot)
gl.loadGlobalDict.close()
```

Il est possible qu'il y ait des choses qui n'existent pas dans mon script

car je ne connais pas toutes les fonctions en python (enfin j'en connais pas plutot)

Merci d'avance.

[EDIT]: désolé, toute la mise en page a disparue (les tabulations)