



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

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

Subject: Re: BGE&Python: Sauvegarde dans un fichier

Posté par: jimmydu54

Contribution le : 9/9/2011 16:30:13

Dsl bobibou mais j'ai pas réussi a utiliser Pickle.

Le fichier est opérationnel !!! Vous pouvez sauvegarder la position et les propriétés que vous voulez selon l'objet qui active le script.

Charger:

```
#Charger un fichier from bge import logic as gl cont = gl.getCurrentController() scene =
gl.getCurrentScene().objects own = cont.owner #On ouvre le fichier de sauvegarde (r=lecture seule)
fichier = open("sauvegarde.sav","r") #On crée une liste nommée coordonnee donnees = []
#Chaque element de coordonnee est egal au contenu de fichier (separé par ":") donnees =
fichier.read().split(":") # On assigne la position et les propriétés a l'objet courant
own.position[0] = float(donnees[0]) own.position[1] = float(donnees[1]) own.position[2] =
float(donnees[2]) own[&Nom_Propriete] = int(donnees[3]) print("charger") # On ferme
fichier fichier.close()
```

Sauvegarder

```
#Sauvegarder from bge import logic as gl cont = gl.getCurrentController() scene =
gl.getCurrentScene().objects own = cont.owner # On ouvre le fichier en supprimant les anciennes
données fichier = open("sauvegarde.sav", "w") # On inscrit la position x, y et z de l'objet
courant ainsi que la propriété Mission fichier.write( str(own.position[0]) + ":" + str(own.position[1]) +
":" + str(own.position[2]) + ":" + str(own[&Nom_Propriete]) ) print("sauvegarder") # On
ferme le fichier fichier.close()
```

Bon blend a tous