



[Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives](#)

Topic: Pathfinding en python

Subject: Pathfinding en python

Posté par: [_tibo_](#)

Contribution le : 14/11/2012 18:36:04

Salut !

J'ai avais envie de faire un peu de Python, et j'ai eu l'idée de commencer un jeu de type *tower defense*. Dans ce type de jeu, tout tourne autour du pathfinding, donc j'ai commencé par là.

[Le blend](#)

Vous pouvez éditer la map directement dans le script avec :

X = obstacle A = arrivée D = départ

Au démarrage du jeu la map est construite, le chemin est calculé et il est affiché en vert.

J'ai choisi l'algo [A*](#) qui n'est pas très compliqué mais qui a l'avantage de **toujours** donner une solution si elle existe.

Dans mon cas il est un peu simplifié car la zone de jeu est une grille, un échiquier : les "nodes" ont donc tous 4 voisins (NESW), et ils sont tous à la même distance (1).

Pour le moment ça fonctionne bien, mais le code est vraiment crado. Je dois isoler ce qui relève du pathfinding et le coller dans un fichier py, pour que ça soit plus pratique. Et surtout vérifier les paramètres passés aux fonctions, ce genre de petits détails

Mais je montre déjà parce que je suis friand de conseils sur ces sujets.

J'aimerais bien obtenir un algo que tout le monde puisse utiliser dans ses projets BGE, sans rien avoir à coder ; on en est pas encore là..