



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Pathfinding en python

Subject: Re: Pathfinding en python

Posté par: [_tibo_](#)

Contribution le : 16/11/2012 15:13:17

Salut moaaa, j'avoue que j'étais impatient de te lire sur ce sujet

1. merci, pour un premier programme en python je suis content

2. et 3. c'est noté. j'ai pompé le système d'init sur un des tutos que j'ai trouvé, mais de toute façon je ne l'utilise pas vraiment puisque je n'ai rien dans ma boucle update.

4. Tu veux dire créer la map dans Blender, et c'est le programme qui "traduit" ça en tableau ?

Oui c'est une bonne idée je n'y avais pas pensé.

Mais de toute façon je dois m'arranger pour que le joueur puisse placer des obstacles pendant le jeu, donc à la limite ça peut facilement se transformer en éditeur de map

5. Ouep, ce serait chouette

Bon j'ai un peu avancé. Comme le pathfinding n'utilise en rien le module bge, il est utilisable pour n'importe quel programme en python, donc j'en ai fait un module. Il est à figoler, mais en l'état il est à peu près utilisable. Je le publie en gpl dès que possible.

Je teste le système de placement des tourelles, a priori je devrais pouvoir m'en sortir sans trop de galères. La grosse interrogation, c'est que je vais devoir tester, avant d'autoriser le placement, que la tourelle ne rend pas le pathfinding bloquant ; et dans l'idéal, sans que ça ralentisse le jeu. C'est là que je vais voir comment ma fonction s'en sort en temps réel.

J'ai pas mal de questions sur l'organisation du programme. On trouve plein d'infos sur comment organiser un projet python, mais peu sur comment organiser un projet BGE. Est-ce que je dois créer un seul script sur un objet quelconque et l'appeler avec un always, puis tout gérer depuis là ? Ou alors plein de petits scripts sur chaque objet ?

Est-ce que pour utiliser un Sensor en python, il doit forcément être connecté par une brique logique, ou bien je peux le créer à la volée ?

Est-ce que je peux facilement éditer les scripts avec un vrai éditeur de texte ? Je n'ai réussi à le faire que pour des modules, pas pour les scripts appelés par une brique logique.

Ah et une petite question rhétorique, c'est quoi ce cirque avec les tabulations et les espaces ?
J'ai passé 1/2 heure à comprendre pourquoi mon module ne fonctionnait pas, je l'avais copié-collé depuis l'éditeur de blender vers kate, ce qui m'a fichu un cirque pas possible en me doublant chaque indentation.. Faut que je trouve une astuce pour la prochaine fois