



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Pathfinding en python

Subject: Re: Pathfinding en python

Posté par: stefh

Contribution le : 22/11/2012 3:26:02

Hi, merci pour le partage.

Je viens de télécharger ton archive. Intéressant cet algo, ça peut servir en effet!

Au passage juste un petit conseil: quand tu mets des commentaires au début d'une fonction (ou d'une class) mets-les entre triple guillemets """ ...[coms]... """ ; ça s'appelle un "docstring".

Par la suite python offre des outils qui permettent de générer une doc (utile pour ceux qui vont utiliser ton script) sur ton programme à partir de ces docstring.

Penses-y ça vaut le coup, surtout si tu distribues, ton code.

Autre chose, pour élargir ton fonctionnement avec la map (var ma_map, ligne 339), tu peux regarder du côté du format json. Tu mets tes maps dans un(des) fichier(s) json, et au lancement de ton appli (ou quand tu veux durant ton programme), tu génères tes maps à partir de json.

Tu peux imaginer du coup un choix aléatoire de maps, ou défini en fonction des actions utilisateurs, etc...

Bonus, les liens qui vont avec tout ça:

- * docstring -> <http://www.python.org/dev/peps/pep-0257/>
- * python et json -> <http://docs.python.org/2/library/json.html>
- * json -> <http://www.json.org/>

Extra bonus:

- * python, guide de style pour l'écriture de code -> <http://www.python.org/dev/peps/pep-0008/>
- * geany, un éditeur de code multilingue -> <http://www.geany.org/> (en plus de toutes ses chouettes features, ce logiciel gère les remplacements de tabulations par des espaces (et inversement) dans tes fichiers (facile et pratique))

Bonne continuation! Eclate-toi bien avec Blender et Python!