



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Pathfinding en python

Subject: Re: Pathfinding en python

Posté par: *_tibo_*

Contribution le : 22/11/2012 17:38:33

Merci pour tes conseils !

Citation :

Fait attention ! Tu nommes une variable "map". Mais ce mot désigne une fonction intégrée à python. Ah c'est pour ça qu'elle s'affichait en bleu

Citation :

Après, certains préfèrent laisser les rapports d'erreurs inbouffables, c'est ton droit si tu es l'un d'eux. Non, c'est surtout que je ne sais pas trop comment gérer les erreurs. Là je l'ai "printé", mais je pense qu'il vaudrait mieux que je "return" la liste des erreurs, qu'est-ce que tu en penses ?

Pour tout ce qui est en "verbose", en fait c'était des prints de test qui m'ont servi pendant le debug, donc c'est du vite fait mal fait. Je les ai laissé pour que les curieux puissent avoir des infos sur le déroulement de l'algo