



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Pathfinding en python

Subject: Re: Pathfinding en python

Posté par: stefh

Contribution le : 23/11/2012 4:40:50

Citation :

tibo a écrit:

Merci pour tes conseils !

...il vaudrait mieux que je "return" la liste des erreurs...

Ton return faut que tu puisses l'exploiter, donc soit l'afficher (d'une manière ou d'une autre), soit utiliser sa valeur.

Exemple:

```
def youpi(): x = y return x test = youpi()
```

Maintenant tu fais quoi de test? Si tu fais pas un print ou autre chose pour connaître sa valeur, tu ne sauras pas ce que contient test; (en admettant que tu ne connaites pas la valeur de y;).

Sinon pour revenir à json, tu te demandais à quoi ça allait te servir...

Considère que là pour exploiter json, tu vas passer par un module python. Donc avec toutes les outils qu'il contient. Et ça ouvre des perspectives.

Comme toujours, regarde la doc! Module json:

<http://docs.python.org/2/library/json.html>