



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Pathfinding en python

Subject: Re: Pathfinding en python

Posté par: [_tibo_](#)

Contribution le : 23/11/2012 15:44:09

Citation :

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 connaisses pas la valeur de `y`). Ça je l'ai bien compris, mais je me demandais si `c` était une bonne pratique qu'un module fasse des print pour les erreurs. Parce que ces erreurs vont concerner les programmeurs qui incluent mon module, pas les utilisateurs finaux du programme. Mais après avoir regardé comment étaient écrits d'autres modules, apparemment `c` est la bonne méthode.

Citation :

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.

J'ai l'impression qu'à mon niveau et pour mon usage, ce serait plus compliqué qu'utilité. D'autant que j'ai déjà écrit une bonne partie du module qui gère cette partie, à ma sauce, mais avec une structure très simple et largement utilisée (fichiers de config unix par exemple). Je ne ressens pour le moment pas le besoin d'avoir plus de fonctionnalités.