



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Pathfinding en python

Subject: Re: Pathfinding en python

Posté par: [_tibo_](#)

Contribution le : 4/1/2013 21:19:56

moaa, je me rends compte que j'ai raté ton commentaire. Du coup j'y répond maintenant...

Citation :

déjà quitte à faire du code libre autant le mettre sur une plateforme comme github ou google code

comme cela on pourra facilement te proposer des améliorations

A vrai dire je n'osais pas. J'ai l'impression que sur ces plate-formes, on attend des programmes de qualité, ce qui n'est pas le cas de ce module. Mais si ça aide à l'améliorer alors oui, je vais foncer la dedans.

Citation :

ensuite tu devrais faire des classes dans ton script pour que lorsque ton script sera très gros l'on puisse importer que les fonctions qui nous intéressent sans avoir à tout importer ou nommer toute les fonction qui nous sont utiles. En tant que débutant, je vais commencer par le début (des fonctions) avant de m'attaquer à des classes. Je sais en quoi les classes sont plus pratiques, plus modulables etc, mais je commence par ce que je comprends bien. J'ai pas mal lu sur Python et sa philosophie un peu particulière (que j'apprécie beaucoup) mais c'est énorme à assimiler d'un coup et à mettre en pratique. J'espère y arriver. Je me suis rendu compte en lisant des blogs (comme celui de [SamEtMax](#)) que je prenais le python à l'envers, par exemple ma gestion des ES n'est pas très pythonesque. Il va falloir retravailler ça

Citation :

enfin pour la doc auto-générer il faut faire ton code comme cela: Merci pour l'astuce, je l'avais vu ailleurs entre temps, je vais tacher de mettre ça en pratique.