



Forum: Python & Plugins

Topic: Appel a un script dans un script... (Résolu)

Subject: Re: Appel a un script dans un script...

Posté par: un4given

Contribution le : 11/5/2006 18:56:28

J'ai pas mis a jour le fichier script mais j'ai réussi a faire ca qui semble etre un debut :

```
if evt == evtPush:      open(nom_fichier,&#039;r&#039;).read()  if evt == evtNum1: nom_fichier =  
"Anim-%d-%d.txt" %(number1.val, number2.val)  if evt == evtNum2: nom_fichier =  
"Anim-%d-%d.txt" %(number1.val, number2.val)
```

Voila cette partie se trouve dans ma gestion des evenements boutons... Visiblement Blender va bien chercher le bon fichier (si je lui dis un fichier qui n'existe pas erreur et sinon ok), mais il ne se passe rien... A savoir que pour le test j'avais écrit dans mon fichier a lire :
print "cocou"

C'était juste pour voir mais dans la console rien n'apparaît...

EDIT : bon en fait en tapant "print" devant le "open" la console affiche tout ce qui est écrit dans le fichier, même le "print"...

Donc c'est pas comme ca que ca va m'exécuter quelque chose... Donc il faut savoir comment exécuter le script plutôt que de le lire.. ??