



**Forum: The Blender Clan &#039;tchat**

**Topic: Ajout de briques Blender Game**

**Subject: Re: Ajout de briques Blender Game**

Posté par: Oltux

Contribution le : 27/11/2013 12:23:30

Citation :

Après, c&#039;est juste dans le but de rendre le BGE plus accessible... quelqu&#039;un qui code n&#039;en a pas besoin. Et je recommanderai toujours d&#039;apprendre le langage de programmation pour coder !

Je vais te paraître utopique mais pour moi la programmation écrite c&#039;est dépassé. Certes, on peut faire d&#039;avantage de choses : Mais c&#039;est parce qu&#039;il manque encore tout un tas de briques.

Je ne sais pas vraiment utiliser les nodes mais je trouve les concepts des briques plutôt excellent si -> action.

Toute la programmation est basée sur du si -> action. On peut aussi bien faire des boucles avec les briques grâce aux états. C&#039;est vraiment bien fait, je ne pense pas qu&#039;ils devraient s&#039;éloigner de ce concept mais plutôt l&#039;ouvrir aux add-ons.

edit :

Enfin j&#039;imagine bien un truc comme des superbriques !

Ce serait des briques qui enregistrent des briques et en faisant un simple appel à une superbrique on aurait nos fonctions toutes prêtes. On peut comme une fonction en Python. Mais les variables (paramètres) des briques ne sont pas assez modulables. On devrait pouvoir mettre des propriétés dans toutes les valeurs. Ou des résultats de briques type `getPosition` qui renverraient un tableau xyz qu&#039;on pourrait appeler `property3D` et qu&#039;on pourrait utiliser dans toutes les briques de type position/motion/edit object, ...

La programmation écrite, à l&#039;époque du langage assembleur ça rendait aussi septique que l&#039;écriture comme on le fait aujourd&#039;hui : On se disait : c&#039;est nul, c&#039;est limité, en assembleur on pourra toujours faire ce qu&#039;on veut ect... Et bien les briques pourraient être l&#039;évolution de l&#039;écriture avec un système plus visuel, plus compréhensible et plus intuitif.