



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: Ajout de briques Blender Game

Subject: Re: Ajout de briques Blender Game

Posté par: ebrain

Contribution le : 27/11/2013 15:02:35

Citation :

Oltux a écrit:

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

Ha ha j'ai bien rigolé en lisant cela

. Ce que tu dis n'a aucun sens.

Je ne nie pas que pouvoir remplacer du code par des Nodes de programmation est quelque chose de mauvais. Bien au contraire, pour les personnes qui veulent juste avoir un peu de logique sans toucher à la programmation par exemple. De plus, l'éditeur de logique actuel est déjà une sorte d'éditeur de noeuds basique qui s'ignore car il permet exactement cela, bien que ce soit de manière plus limitée certes. Il y a à ce propos le projet Hives qui propose justement de la logique nodale pour le BGE, sur ce lien de forum :

<http://blenderartists.org/forum/showthread.php?254219-GSoC-project-Hive-system-for-Blender-Nodal-logic!>

Ce qui cloche dans ce que tu dis, déjà c'est que pas de noeuds sans code, ça me paraît évident. Et enfin, la limitation essentielle est que le noeud fait exactement ce pour quoi il est conçu et rien d'autre. La programmation est effectivement plus laborieuse, mais n'a aucune sorte de limitation autre que les lois mathématiques. Et encore quand je dis laborieux, le Python c'est tout de même compréhensible par quasiment toutes les personnes qui ont des notions de logique.

Bref attention à ne pas cracher dans la soupe non plus

.