



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Python : activer un actuator

Subject: Re: Python : activer un actuator

Posté par: 3D

Contribution le : 18/10/2014 20:09:07

Du coup j'ai un soucis. J'essaie de charger ma position avec la condition du fichier. J'ai ce script, mais il ne fonctionne pas :

```
import bge

cont = bge.logic.getCurrentController()
scene= bge.logic.getCurrentScene()

joueur = GameLogic.getCurrentScene().getObjectList()["OBJoueur"]

fichier = open('Save.txt', 'r')
texte = fichier.read()
if text == 'Niveau = 1 Point = 2':
    p0 = round(joueur.worldPosition[0])
    p1 = round(joueur.worldPosition[1])
    p2 = round(joueur.worldPosition[2])
fichier.close()
```

Merci