



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: [Jeu] Le gardien Sorr. Projet perso.**

**Subject: Re: [Jeu] Le gardien Sorr. Projet perso.**

Posté par: [\\_tibo\\_](#)

Contribution le : 9/2/2015 9:46:49

Citation :

Ouvrir une porte automatique, la fermer, ouvrir un coffre et le fermer, un menu interactif, une caméra suivant une courbe et ciblant le personnage etc...Ce genre de trucs. Tout ce qui concerne la promenade d'un personnage dans un environnement. À vue de nez, tu peux faire tout ça avec des briques logiques sans grande difficulté.

Sauf peut être le "menu interactif", mais ça dépend ce que tu entends par là... Un menu "play/pause/credits" ça se fait très bien en briques logiques, un inventaire est déjà plus compliqué.

Voici [un peu de lecture](#), la plupart de tes questions y sont traitées plus ou moins directement, avec à chaque fois une approche en briques et une approche en python.

Citation :

Mon but est de faire un maximum de choses avec les briques logiques et ensuite apprendre sérieusement le python et le BGE. Bonne démarche à mon avis. Mélanger les deux dans un même projet ne pose aucun problème, donc autant en profiter.