



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

**Topic: Les Game Property du Logic Editor.**

**Subject: Re: Les Game Property du Logic Editor.**

Posté par: lucky

Contribution le : 21/5/2015 20:47:33

Salut,

Je ne connais pas le globaldict mais je serai intéressé de savoir comment ça s'utilise en pratique, ça sert à charger/sauver l'état actuel du jeu?

Sinon pour sauver-charger la config du joueur tu peux passer par un fichier texte externe, je teste ça actuellement et ça marche plutôt bien, par contre il faut bien penser à mettre le chemin du fichier en absolu quand on teste sous Blender, et repasser en relatif quand on exporte le runtime (en effet le relatif prend racine non pas sur l'emplacement du fichier .blend mais sur l'exécutable blender ou runtime exporté):

<https://whatjaysaid.wordpress.com/2014/05/03/bge-saving-and-loading-with-pythons-built-in-file-handling/>

<https://whatjaysaid.wordpress.com/2014/05/18/bge-saving-configparser-data/>