



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

**Topic: Scène aléatoire qui ne se répète pas**

**Subject: Scène aléatoire qui ne se répète pas**

Posté par: Melodicpinpon

Contribution le : 11/12/2015 13:44:20

Bonjour à tous,

Voici le script écrit par Thibo (Gloire à son nom) pour, par exemple, créer un quizz dont les séries de questions changent d'ordre et dont chaque question n'apparaît qu'une seule fois:

```
-----
#on importe le module bge.logic
from bge import logic
#depuis le module random, on importe la fonction choice()
#random.choice(liste) : choisit un élément au hasard dans liste
from random import choice

#on récupère la scene active
ma_scene = logic.getCurrentScene()

# logic.globalDict est un Dictionnaire (au sens Python), on peut y stocker
# des infos qui seront conservées pendant toute l'exécution du jeu
# (en particulier, lorsqu'on change de scene)

#si logic.globalDict ne contient pas liste_des_scenes;...
if not "liste_des_scenes" in logic.globalDict:
    #on définit la liste des scènes
    liste = ["1","2","3","4","5","6","7","8","9","10","11","12","13"]
    #et on l'enregistre dans logic.globalDict
    logic.globalDict["liste_des_scenes"] = liste
    #on affiche un message dans la console
    #(c'est juste pour bien comprendre le déroulement du script)
    print("La liste des scenes est maintenant enregistrée")

#on essaye de choisir une scene au hasard...
try:
    scene_a_charger = choice(logic.globalDict["liste_des_scenes"])
    #on supprime cette scene de la liste
    logic.globalDict["liste_des_scenes"].remove(scene_a_charger)
    #on affiche un message dans la console
    print("La scene "+scene_a_charger+ " va être chargée")
    #et on remplace la scene active par cette scene
    ma_scene.replace(scene_a_charger)

#si on n'y arrive pas, c'est que la liste des scenes est vide
except IndexError:
    #J'aimerais ici envoyer une nouvelle scène extérieure à la liste
```

-----  
Voilà, ça marche parfaitement, n'importe quel Sensor peut être lié à un contrôleur avec ce script. Il suffit de remplacer dans le script le nom des scènes ("1", "2"...). j'ai supprimé la fin de son exemple qui affichait un message disant que toutes les scènes avaient été chargées.

Si quelqu'un peut juste me dire comment on sort de la dernière scène pour en mettre une nouvelle extérieure à la liste; j'ai bien essayé  
`ma_scene.replace(scene_extérieure)` mais c'est pas ça..

Du coup mon jeu devrait pouvoir devenir un jeu drôle(et non pas de rôle)et Di..DhAÂ^Ha Ktik