



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Scène aléatoire qui ne se répète pas

Subject: Re: Scène aléatoire qui ne se répète pas

Posté par: [_tibo_](#)

Contribution le : 11/12/2015 14:24:23

Salut !

Utilise les balises [code] pour mettre un script python sur le forum, c'est plus lisible et surtout ça conserve l'indentation (qui est indispensable en python) :

```
#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 = ["Scene 1", "Scene 2", "Scene 3"] #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: ma_scene.replace("scene_exterieure")
À la dernière ligne, note les guillemets. Ils indiquent qu'on utilise une chaîne de caractère
(string). Cette chaîne contient le nom de la scène, comme dans la liste ["1", "2", ... , "13"].
```