



[Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives](#)

Topic: variable globale ou equivalent

Subject: Re: variable globale ou equivalent

Posté par: Redstar

Contribution le : 14/6/2016 15:26:57

Pour commencer, tu dois prendre la fenetre "texte editor" dans blender.

Ensuite, tu crées un fichier texte et tu écris le code dans celui-ci.

Dans les brique logiques, tu dois mettre un sensors "always" en mode pulse (ou toujours vraie, c'est une espèce d'apostrophe à l'endroit) relié à un contrôleur "python" ou tu désigne ton fichier texte dans celui-ci.

La fréquence ou "step" est a zéro par défaut mais plus tu augmente celle-ci, plus ton script s'exécutera moins souvent.

L'intérêt de ça est d'économiser des performances mais ça s'applique sur des cas particuliers et rarement pour le joueur.