



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Python dans le Bge et Linux

Subject: Re: Python dans le Bge et Linux

Posté par: Black_Panther

Contribution le : 25/12/2016 6:37:05

..j'ai testé mais cela n'as pas fonctionné
j'ai donc j'ai tenté de "clarifier" un peu

```
if subs:    objet["Text"] = subs[self.index % len(subs)]
```

est ça marche

..mais maintenant

Citation :

```
subs[self.index % len(subs)] if subs else ""  
passe aussi
```

Merci encor Matpi