



## **Forum: Python & Plugins**

**Topic: [bge] creer des boutons contextuels**

**Subject: [bge] creer des boutons contextuels**

Posté par: Coal111

Contribution le : 24/7/2017 21:46:46

Bonjour !

Je cherche en ce moment à créer une interface graphique pour un petit jeu qui se joue en mode console que j'ai fait en python.

L'idée est donc simple, il s'agit d'afficher un texte à l'écran, de proposer deux ou trois options à l'aide de boutons clicables, et de varier le texte et les options en fonction du choix du joueur.

Le jeu existe déjà en bonne partie en python, et les réponses sont simplement assimilées par le programme à l'aide d'un "input".

Sauf que là, je ne sais pas comment dire à mon script d'attendre que le joueur clique sur un bouton pour continuer à s'exécuter, ni comment savoir quel bouton est choisi sans passer par des briques logiques.

Je me débrouille en python, et avec le bge, mais combiner les deux... est assez nouveau.

Voici un exemple de mon code :

```
from bge import logic, events
cont = logic.getCurrentController()
own = cont.owner
sc = logic.getCurrentScene()
obl = sc.objects
mouse = logic.mouse
text = obl[0].Text
#objet texte qui affiche les evenements
opt_1 = obl[1].txt_but_1
opt_2 = obl[2].txt_but_2
opt_3 = obl[3].txt_but_3
cam = obl[4].Camera
button_1 = obl[5].back_1
button_2 = obl[6].back_2
button_3 = obl[7].back_3
over_2 = button_2.sensors[0].over_but_2
#over_but_2 est le nom d'un sensor mouse_over sur le deuxieme bouton
text.Text = "What will you do next ?"
opt_1.Text = "Walk"
opt_2.Text = "Camp"
opt_3.Text = "Leave"
if mouse.events[events.LEFTMOUSE] == logic.KX_INPUT_JUST_ACTIVATED and over_2.positive:
    print("camp")
```

Actuellement, mon if ne fonctionne pas. Une idée ?