



Forum: Python & Plugins

Topic: [bge] creer des boutons contextuels

Subject: Re: [bge] creer des boutons contextuels

Posté par: Coal111

Contribution le : 26/7/2017 10:46:03

Qu'est-ce que tu appelle une boucle booleene ?

Je ne suis pas sur d'avoir bien saisis ton explication

En attendant, j'ai trouvé un moyen de faire fonctionner le bazar en rajoutant une variable stockée sur ma caméra qui contient un identifiant indiquant à quel evenement se situe le joueur. J'ai aussi donc changer la fonction qui s'exécute lors du lancement du script : elle appelle maintenant simplement la fonction qui correspond à cette identifiant.

C'est loin d'être élégant comme solution, mais c'est la seule que je parvient pour le moment à appliquer...

mon code, histoire que ce soit plus clair :

```
from bge import logic, events import random import time cont = logic.getCurrentController() own = cont.owner sc = logic.getCurrentScene() obl = sc.objects mouse = logic.mouse text = obl[Text] opt_1 = obl[txt_but_1] opt_2 = obl[txt_but_2] opt_3 = obl[txt_but_3] cam = obl[Camera] button_1 = obl[back_1] button_2 = obl[back_2] button_3 = obl[back_3] #cam[click] est ici une variable str stocké sur la camera. Sa valeur au demarrage est st; def button(tx1,ac1,tx2,ac2,tx3,ac3): opt_1[Text] = tx1 opt_2[Text] = tx2 opt_3[Text] = tx3 if cont.sensors[Mouse].hitObject == obl[back_1] and cont.sensors[Clic].positive: print(b1) cam[click] = ac1 elif cont.sensors[Mouse].hitObject == obl[back_2] and cont.sensors[Clic].positive: print(b2) cam[click] = ac2 elif cont.sensors[Mouse].hitObject == obl[back_3] and cont.sensors[Clic].positive: print(b3) cam[click] = ac3 def st(): text[Text] = 'What will you do next?'; button(walk,walk,camp,camp,camp,camp,camp); def walk(): text[Text] = 'walking'; button(1,camp,2,camp,3,camp,3); def camp(): text[Text] = 'camping'; button(1,walk,2,camp,3,camp,3); def start(): if cam[click] == st: st() elif cam[click] == walk: walk() elif cam[click] == camp: camp() else: pass start()
```

(bien sur ici mes fonctions walk() et camp() ne font rien de special, elle sont juste là pour la

demonstration.