



Forum: Python & Plugins

Topic: [bge] creer des boutons contextuels

Subject: Re: [bge] creer des boutons contextuels

Posté par: Redstar

Contribution le : 26/7/2017 11:51:23

Comme ça:

```
# déroulement avant le choix multiple # Pour info, le "==" True", en python, n'est pas
nécessaire. Si la condition doit être fausse, il faut écrire "if not obj[question1]" if
obj[question1] == True: # tant que je n'ai pas appuyé sur un des 3 boutons, je
ne peux sortir de "la boucle". if text1 + clic: action1 obj[question1] =
False elif text2 + clic: action2 obj[question1] = False elif text3 +
clic: action3 obj[question1] = False else: if suivant.positive + clic:
obj[question1] = True
```