



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: BGA Pygame et Python pour coder un jeu (du plus simple au plus poussé)

Subject: Re: BGA Pygame et Python pour coder un jeu (du plus simple au plus poussé)

Posté par: Redstar

Contribution le : 18/9/2017 10:23:45

Tu as bien compris, tu n'as besoin que de blender.

Alors, ton blend EST ton jeu, en quelque sorte. Tu peux effectivement avoir un script externe à ton blend mais c'est déconseillé car c'est censé être intégré à ton jeu.

Par contre, là où il y a une exception, c'est quand tu fais un script "universel", par exemple, un dictionnaire que tu devras réutiliser dans chaque blend.

Pour que tu comprennes bien, je t'invite à regarder le projet des différents membres et de moi-même.

Pour le BGE, je te conseille de télécharger la version UPBGE qui est régulièrement mise à jours (voir site officiel sur google).

Python est intégré à blender, tu n'as pas besoin de dépendance, contrairement aux anciennes versions. Mais, avec blender, tu dois consulter son api. Des connaissances en python sont donc nécessaires.