



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: Zack2554

Contribution le : 18/9/2017 11:05:24

Donc si je comprends bien on crée les modèles etc avec Blender et on code tout directement dedans? (mais après il génère les scripts?)

Qu'est-ce qu'un script universel?

C'est à dire consulter son api? (qu'est-ce qu'une api?) (désolé c'est sans doute chiant ou lourd comme questions...)

Je vais voir pour UPBGE quand aux projet des membres il me faudrait trouver quelque chose de proche de ce que j'aimerais faire.

Merci encore. :)