



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 12:56:34

Oui, c'est exact. Tu peux utiliser les briques logiques pour commencer, si tu veux (de toute manière, tu en aura besoin pour lancer les script python que tu fera).

Ce que j'appelle un "script universel" est un script qui sera réutilisé quand tu passes d'un fichier blend à un autre en mode jeu (comme si tu changeais de niveau).

Par exemple, pourquoi devoir réécrire tout le temps les même variables si elle sont présentes dans chaque niveaux ? C'est plus simple de les charger une seule fois.

Une api est l'Interface de Programmation de l'Application (ou en anglais, Application Programming Interface). Je ne suis pas sûr de la traduction...

En gros, ce qui se trouve dedans te permet de "parler" avec python dans blender (python joue de traducteur entre toi et C++, parce que blender est en C++ à la base).

J'ai fais un tuto à ce sujet mais il vaut mieux que tu apprennes d'abord python, au moins jusqu'aux classes.

De mémoire, je ne connais pas de projets similaires au tien mais nous serons ravis de t'aider en cas de problème, si c'est dans nos cordes .