



**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 14:33:32

Merci beaucoup.

Comment utiliser un script universel? Comment faire pour qu'il soit tout le temps chargé?

En gros il contient les fonctions les classes etc? Et après chaque partie du jeu peut piocher dans telles ou telles classes, telles ou telles variables etc? (dans chaque script correspondant à chaque partie par exemple des générateurs pour un navire ou des armes ou d'autres parties...)

J'ai des tutos blender, BGA et python donc je devrais arriver à m'en sortir. ;)

Merci bien