



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 17:44:58

La réponse à cette question se trouve probablement dans ton tuto python.

Tu pourra effectivement faire ce qu'on appelle un module mais je n'en vois pas trop l'intérêt pour le BGE. Moi, j'ai utilisé un "script universel" comme un dictionnaire: l'idée est de stocker toutes les variables qui auront un impact sur le jeu, que ce soit des données à afficher sur l'écran ou les stats du joueur, etc.

Comme l'objet joueur ne change pas, je n'ai pas besoin de recréer à chaque fois ses variables dans son script interne (ou associé à lui).

Tout dépend de ton projet et de son ampleur.

Si tu veux un très bon tuto, je te recommande personnellement celui-là:

<https://openclassrooms.com/courses/apprenez-a-programmer-en-python>

Il est très bien expliqué et tu n'aura pas trop de mal à comprendre.