



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Projets simples jeux basiques navires de guerre (essaie pour apprendre)

Subject: Re: Projets simples jeux basiques navires de guerre (essaie pour apprendre)

Posté par: Commentquonfait

Contribution le : 8/10/2017 11:44:03

Salut,

Bon je débarque j'ai pas trop suivi ton projet mais juste pour te dire que ton code est bourré de fautes de syntaxes, tu risque pas d'arriver à le faire marcher.

Quelques exemples :

- dans Calculs.py tu importe Fonctions et après tu te sert directement des variables dans Fonctions, mais c'est pas possible de faire ça, tu dois les appeler Fonction.ShPar1
- dans Fonctions.py les if sont indenté !! juste non, tu remet les if à leurs place, calé à gauche, je sais pas ce que tu voulais faire mais c'est pas comme ça.
- les print sont des fonctions depuis Python 3 donc il faut des parenthèses autour des arguments, et je sais pas ce que t'as voulu faire mais il faut mettre des virgules entre les arguments
- les strings ne sont pas des commentaires ! si tu veux commenter ton code utilise #. Pour la string au début du module c'est différent, on appelle ça une docstring mais c'est les seuls cas où tu peux utiliser des strings pour "commenter"
- je te parle même pas du fichier classe, on voit tout de suite que t'as improvisé

Donc deux conseils :

- arrête de coder à l'arrache, suis la série de tuto au lieu d'essayer de coder des classes avant de savoir écrire un if. Sérieusement tu tente d'utiliser des concepts qui sont introduit dans la vidéo 8 ou 10 alors que t'es pas au point sur la vidéo 10. Arrête de te précipiter, fait des test sans penser à ton jeu ou à blender, en python pur. Et si t'es pressé utilise un tuto texte au lieu d'un tuto vidéo, celui de OpenClassroom est très bien.

- utilise un IDE qui vérifie ta syntaxe correctement pour faire tes test (spyder3 par exemple)