



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: DaWaaaaghBabal

Contribution le : 17/10/2017 9:42:23

Ça n'a rien de curieux. En Python, tout opérateur qui attend un booléen (une condition par exemple) accepte à peu près n'importe quel type d'entrée.

Sont traitées comme "false" les valeurs "nulles" : zéro, None, chaîne vide, tableau vide, dictionnaire vide, instance d'une classe pour laquelle le concept de "vide" ou "nul" est défini et s'applique à l'instance.

Sont considérées comme "true" toutes les autres valeurs.

Du coup : `shp - xcs` est un entier, donc si il est différent de zéro il est considéré comme "true" et on entre dans le bloc conditionnel. Si `shp - xcs == 0`, alors la condition est fausse.

Ce n'est très probablement pas le comportement attendu, comme dans les autres scripts qui n'ont pas de sens, mais niveau syntaxe, ça marche.