



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: Zack2554

Contribution le : 17/10/2017 16:48:32

C'est justement un peu la logique que j'avais.

Si c'est moins que shp donc c'est "tch" mais si c'est égal à shp sachant que c'est la seule valeur (rien au-dessus) alors c'est "shp" mais justement une question bête.

Lequel des deux codes est le plus pratique ou intéressant?

Est-ce que celui que j'ai fais, à grand échelle (jeu vidéo) mènerait à prendre plus de place et de ressources?

```
if shp - xcs == tch:  
print(tch)
```

cela me semble nettement mieux. :)