



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: Programmation python dans le BGE**

**Subject: Re: Programmation et liens entre blend**

Posté par: Redstar

Contribution le : 29/1/2018 9:21:36

Dans le projet "Yo Frankie", ils ont procédé comme ça. Certes, c'est avec une version beaucoup plus antérieure mais c'est fluide.

Je ne pense pas que les ressources seront impactées ou que le chargement soit plus long... je pense, ça reste à prouver...

Regrouper tout en un seul blend est impossible: pour faire simple, vu que ce n'est pas un "open world", je suis obligé de recharger la base de donnée, qui contient mes pnj, le joueur, les items...

Et faire un open world est impossible au point de vue technique (pour le BGE tout comme humainement).

J'ai une question plus côté python:

Certaines lignes produisent des effets précis mais, ils ne sont pas constamment sollicités. Par exemple, quand mon personnage va dans l'eau, un plan bleu apparaît ou disparaît si il en sort.

Quand mon personnage croise un personnage-non-joueur, une icône apparaît et disparaît s'il n'est pas assez proche de celui-ci.

Donc si on rajoute ce genre de lignes 4-5 fois, vous comprenez bien que c'est un gâchis de calcul.

Donc, ma question, c'est: Comment puis-je faire pour solliciter ces lignes uniquement au moment où c'est nécessaire ?

Un petit schéma:

```
If planbleu == true: planbleu s'affiche à l'écran else: planbleu ne s'affiche pas à l'écran
if pnj proche: afficher logo elif objet proche: afficher un autre logo else: ne rien afficher comme logo
```