



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Programmation python dans le BGE

Subject: Re: Programmation python dans le BGE

Posté par: Redstar

Contribution le : 6/2/2018 11:11:56

J'ai un peu du mal à comprendre:

Dans le petit code que j'ai écrits, on a le canal RVB et Alpha

Quelle différence entre le mettre en dur et le mettre dans un dictionnaire ? De toute manière, la valeurs va être pompée dans celui-ci, non ?

Comment se fait-il qu'en utilisant une propriété + une action serait moins gourmande qu'en dur ?

Mon code, en général, fonctionne. Mais dire s'il est performant, je ne saurai le dire...

[Voici mon code pour l'environnement d'un terrain de mon projet.](#)

Il gère l'apparition des personnages, le système (chargement ,sauvegarde, etc), le climat, le HUD et les mini-jeux.

Ce n'est pas nécessaire de tout analyser (choisis une classe, simplement) mais au moins me donner des exemples de ce que tu viens de m'expliquer et me dire là ou je peux faire mieux, éventuellement.

Actuellement, le process logic de mon projet est à 60 fps mais diminue légèrement en présence de pnj. Au premier abord, et j'en suis certains, la gestion des armatures dans Blender n'est pas au point. Trop d'os par personnage fais grimper le process animation, ce qui impacte les fps.

Je récupères mes 60 fps en pleine nature, même avec quelques animaux.

Mon process logic, lui, est à 30 % (si je désactive le code de la minimap, j'en suis environs à 25 %) et ne semble pas trop emballer. C'est difficile à déterminer, car c'est un tout, mais impossible de savoir si je peux gratter encore plus de process logic ou pas.

J'ai déjà réussi à faire un script qui permet de contrôler tout les personnages de façon indirecte, ce qui n'est pas négligeable pour les performances.