



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

**Topic: Bonne conception des classes (vertes, pour les enfants :-D )**

**Subject: Re: Python - l'instruction return**

Posté par: Redstar

Contribution le : 22/3/2018 10:42:30

Bon, après avoir analysé le code plus en détail, j'ai compris pourquoi celui qui a fait ce code a mis un return.

Ce que je trouve incohérent à mon sens car c'est comme si il rangeait un objet dans une petite boîte pour ranger celle-ci dans une plus grande.

J'ai pu faire en sorte de ranger dans une grande boîte directement mais c'est la boucle for que je ne comprends pas dans cette application:

"Texts" est une liste où se trouvent les variables de position x, y, la police et le texte à afficher.

Je ne comprend pas comment les instructions après "for" parviennent à retrouver leurs éléments respectifs, car il n'y a aucun lien visible, aucune référence.

On dirait que, dans la liste, il y a tout le code de "init", ce qui est incompréhensible. Comme si il y avait un dictionnaire.