



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: Hook

Contribution le : 22/3/2018 12:07:49

Je vois rien d'incompréhensible. Pour moi le code est très clair.

Tout en haut une liste "texts" comme tu as dis. Juste en dessous il crée une classe Text qui va contenir tout les attributs que peut recevoir un texte.

Ensuite de ça, en dehors de cette classe Text il ajoute deux fonctions:

Add et Write

-Add va créer un nouveau objet Text et le rajouter à la liste pour garder sa référence d'instance.

-La fonction write maintenant va afficher le texte. Et la boucle for bah ... elle va loopper dans tout les éléments de la liste texts. C'est à dire que chaque Text va être parcouru par la boucle. Et pour chaque elle récupère les attributs nécessaires à l'affichage.

Et puis en bas il crée du coup deux Text car la liste est vide à la base, et appel la fonction write pour les afficher.

Clair non ?