



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

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

**Subject: Re: Python - l'initialisation d'une classe**

Posté par: Hook

Contribution le : 23/3/2018 13:54:39

Pourquoi ça te gêne de laisser la classe en dehors de Text ? Oui je pense que ça serait possible, ça s'appelle une classe interne, du coup elle ne serait accessible qu'au sein de ta classe toto. Après je vois pas trop l'intérêt de faire ça.

Par contre dans ton `__init__` la condition est inutile, parce que la fonction `init` se lance une seule fois à la création de l'objet toto. Donc pour moi ça sert à rien de mettre une condition. A la limite tu peux directement assigner ta variable `init`; si tu veux vraiment l'avoir en stock sans passer par un `if toto`;