



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 : 23/3/2018 21:31:18

Pour actualiser ton texte tu en ajoute un nouveau avec la fonction Add et tu appelle la fonction Write qui va écrire le texte.

La ce que tu dis c'est juste pas logique, ta TextList tu la crée une seule fois. Si tu commence à créer des objets à la chaîne on est pas sorti de l'auberge

Ton init tu le met dans ta fonction Main quand tu déclare tes instances pour les créer une fois. Le truc que tu comprend pas peut être, c'est qu'une classe n'est pas obligé d'être rattachée à un GameObject.

Quand tu écris ça:

Citation :

Redstar a écrit:

```
self.cont = bge.logic.getCurrentController()
```

```
self.obj = self.cont.owner
```

Une instance de classe n'a pas besoin d'être rattachée à un objet dans ton cas présent. C'est pas la peine, déjà de base cherche pas à comprendre ne met pas de condition dans la `__init__` vu qu'elle ne sera exécuté QU'UNE SEULE FOIS (lors de la création d'un objet).

La condition par contre comme je disais, je la mettrai dans la fonction principale de ton script qui sera exécutée toute les frames. Pour créer une seule instance de chaque classe et stocker les références dans des variables.

Citation :

Redstar a écrit:

Je t'invite à écumer en diagonale la version 0.3.2 de mon projet, comme ça, tu pourra me dire avec un cas concret sous la main, là où j'ai mal agencés mes affaires.

Le travail titanesque, je suis pas sur qu'on est envie de se farcir des scripts qui à mon avis sont très très long

Non c'est un peu facile si tu veux faire de la POO dans ton projet alors continu de suivre des tutos de faire des exo pratiques ce genre de chose ...

Et puis je ne suis pas d'accord, on peut parfaitement apprendre sans avoir besoin de quelqu'un qui explique constamment en IRL (à condition de savoir se remettre en question).