



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 : 25/3/2018 12:37:52

Citation :

Redstar a écrit:

Si je comprends bien, ça veut dire que je pourrai très bien appeler une fonction de cette classe, tout en étant à l'extérieur (de la classe) ? (ex: ma_classe.ajouter_un_texte(arg1, arg2, arg3))

Oui c'est le principe de la programmation orientée objet... Bon je pense que ça sert à rien de t'expliquer plus DaWaaaaghBabal à tout dit. Faut vraiment que tu prenne le temps de te renseigner là-dessus, t'es un peu à côté de la plaque là et c'est pas en t'expliquant des trucs et toi en disant "comprend pas" qu'on va avancer.

Citation :

Dans la doc python de blender ? C'est impossible. Ou as-tu trouvé cette phrase qui parle d'une telle hérésie ? Comment peux-tu, dans un environnement interactif, exécuter le script une seule fois ?

A donc puisque tu dis que c'est impossible alors ça doit être vrai

Tout ce qui est valable dans un tuto juste Python est valable dans Blender avec Python donc tu devrais commencer par là. Regarder des tutos python puis l'appliquer sur blender.

Citation :

Pourquoi suis-je obligé de séparer ça ? Point de vue éthique, on est d'accord, mais pourquoi créer juste une classe pour ça ? Pour le lecteur, peut-être ?

Parce que tu ranges tes chaussettes avec tes pâtes ?

C'est pas logique t'a un script qui gère deux trucs complètement différents, pas pour le lecteur, surtout pour t'y retrouver toi.

Donc voilà franchement prend le temps de te renseigner plus en détails, t'a des tutoriels Python pour faire de la POO et une fois que t'aura bien mis en application tout ça tu y verra plus clair, parce que la ...

edit: Ah oui et pour les scripts, bah ça coule de source ... diviser pour mieux régner tu connais ?

Citation :

Il me semblait que c'était dangereux d'avoir beaucoup de scripts...

Dangereux pour la santé oui