



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 : 25/3/2018 18:15:23

Vous avez des tutos sur la POO à recommander ?

Je fonde mes réflexions sur ce que j'ai observé depuis ma découverte du BGE. Il manque des détails, il suffit de le dire. Je l'ai déjà dit, je peux pas tout savoir.

De ton point de vue, c'est pas logique. Pour moi, ça l'est. C'est comme ça et pas autrement, j'interprète comme ça. Mais si ça doit être autrement, d'accord, on trouve un compromis.

Citation :

Explique-moi le rapport entre l'interactivité et le fait d'exécuter un script en boucle.

Je suis d'accord pour ce que tu viens de dire, le principe de l'action-réaction, je veux dire.

Concrètement, mon code actuel, il est écrit pour être lancé en boucle et parce que je pensais bien faire mes classes. Voilà l'explication.

Mais voilà, je n'utilise pas les classes correctement, donc je devrai modifier tout ça. Si je fais comme cela devrait être fait, je devrai pouvoir me contenter d'un "mouseover", qui sera mon action pour obtenir ma réaction et sera ensuite désactivé dès que l'impulsion ne sera plus.

En résumé, il y a un rapport si on regarde ce que j'ai fait, parce que je l'ai fait ainsi. Il n'y en a pas si on regarde la façon "universelle" de faire (quand je dit universelle, je devrai dire tout les programmeurs python (voire programmeur tout court ?)).

Citation :

"Créer une classe juste pour ça"...

En fait, ma question était dans le sens du "c'est comme ça et pas autrement ?". Le nombre de lignes à écrire ne me dérange pas à priori (vive le copier/coller).

Citation :

Ça c'est les bases de la POO.

Cette base ne se trouve pas dans le format pdf du tutoriel d'OpenClassRoom (pas présent dans la version mise à jour non plus). Et je me suis contenté de ça, pensant que c'était

complet.

Citation :

Et la facilité de lecture ne te paraît pas un argument suffisant ? Te balader dans un fichier de 4 000 lignes, tu trouves ça fun ?

En incluant l'outil de recherche, pour être honnête, oui, c'est ma façon à moi de procéder. J'aime bien avoir tout sous la main d'un coup. Même si on peut avoir autant de fenêtres Blender que on veut.

C'est comme ça, je ne peux pas décrire mieux.