



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: lucky

Contribution le : 26/3/2018 16:36:24

Bon donc Ton dit des choses stupides Je pense que cela dépend aussi du type d'application, et parfois la pratique démontre le contraire. En ce qui me concerne, mon expérience se limite principalement aux scripts pythons sous Blender, C# sur Unity et un peu de C++ sur Qt. Un bon nombre de fois je me suis senti idiot d'avoir passé du temps à bien organiser mon code, pour finalement devoir tout casser un peu plus tard parce que le projet nécessite de nouveaux besoins, qui rendent l'ancien code inutile, peu importe la qualité de la structure du code. Donc je rejoins Ton pour cette raison, coder rapidement sans trop se soucier de la structure dans un premier temps, puis, si les fonctions sont validés sur le long terme, polir et optimiser tout ça.