



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 : 27/3/2018 8:09:57

Citation :

...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.

Je suis d'accord du moment que l'on est au statut de programmeur amateur: ça permet de se rôtir un peu, histoire de comprendre le plus de choses possibles (concepts, règles à suivre, ...).

Ça permet aussi de savoir si l'on a la patience suffisante pour programmer, m'est avis.

Mais du moment que l'on est confirmé comme DaWaaaaghBabal, c'est une perte de temps, ou plutôt contre-productif, car on est confirmé, donc on a le savoir-faire. On ne doit plus se permettre de perdre du temps, par conséquent.

J'en profite à présent pour remercier Hook et DaWaaaaghBabal (surtout) pour leur patience.

Citation :

Pour BGL, je devais poser une question sur la résolution et le positionnement

Je me suis trompé, c'est pour BLF.

Pendant que j'étais en train de rédiger ladite question (que je ne poserai pas, finalement), je pense avoir trouvé la solution: je dois mettre directement la résolution (ex:1280 x 1024) plutôt que passer par getWindowWidth() et getWindowHeight().

Il faudra que je teste ça pour en être sûr, en sachant qu'il n'y a pas que cette résolution là qui existe.