



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Armory, Game Engine : Preconfigurer les Logic Node en utilisant Python.

Subject: Re: Armory, Game Engine : Preconfigurer les Logic Node en utilisant Python.

Posté par: NorrisBennoi

Contribution le : 27/10/2018 7:01:07

Dans de nombreux projets, l'IHM est constituée d'une application web accessible depuis un navigateur. Il n'est pas toujours aisé de programmer le lien entre le matériel (capteurs et/ou actionneurs) et la page web fournie à l'utilisateur. Une solution consiste à utiliser un script Python dont l'exécution peut être planifiée avec Cron, pour interagir avec le matériel, lire les données des capteurs et les stocker dans une base de données comme MySQL. Un serveur web comme Apache2, via une page web php, met à disposition des utilisateurs les informations. Cette solution décrite dans un précédent article nécessite la mobilisation de nombreuses technologies et plusieurs langages de programmation, contraignant les développeurs du projet à retarder la mise œuvre d'un prototype pour se former.