



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Un remake de Zillion? (master system SEGA)

Subject: Re: Un remake de Zillion? (master system SEGA)

Posté par: Hook

Contribution le : 21/6/2019 6:11:34

Hey cool que tu sois passé des briques au python !

Je me souviens quand j'avais fait la transition ça changeait tellement de choses au niveau des possibilités... Dans la vidéo 2 tu montres un peu ton code et tu dis que le code pourrait être plus condensé/succinct. Alors oui sur certains blocs que j'ai vu brièvement tu pourrais faire quelque chose de plus structuré avec beaucoup moins de lignes.

Après le réflexe de diviser les scripts en objets c'est bien. Généralement il faut faire comme tu as fait, un script MouvementsJoueur, CombatJoueur, StatsJoueur etc. C'est ce que je fais, faut juste trouver comment faire communiquer les différents scripts du joueur, genre le script MouvementsJoueur va checker la variable endurance dans StatsJoueur pour savoir si il peut continuer de sprint...

Si j'avais juste un conseil par rapport à ce que j'ai vu vite fait, c'est de ranger tes données dans des tableaux. Par exemple la partie où tu fais beaucoup trop de if pour régler la vitesse en fonction du niveau du personnage:

```
if own[Niveau] == 0:    own[Vitesse] = 0.12
if own[Niveau] == 1:    own[Vitesse] = 0.13
if own[Niveau] == 2:    own[Vitesse] = 0.14
if own[Niveau] == 3:    own[Vitesse] = 0.15 ...
```

Tu pourrais plutôt faire un tableau qui contient toutes les valeurs de vitesses dans l'ordre et assigner une valeur du tableau en fonction du niveau, par exemple:

```
vitesses = [0.12, 0.13, 0.14, 0.15]
own[Vitesse] = vitesses[own[Niveau]]
```

En gros je sais pas si tu as déjà utilisé des tableaux, mais on rentre des valeurs dedans et pour accéder à la première valeur par exemple on fait monTableau[0].

Donc la si à la place de 0 je met la valeur de ta prop Niveau et bien si niveau == 0 alors il va aller chercher 0.12.

Bref c'est juste des suggestions, après chaque chose en son temps. Mais si tu veux t'améliorer petit à petit en Python je veux bien t'aider

J'en est pas fait depuis un moment donc je garantis pas que ma syntaxe est correct

mais la logique est la.

Bonne continuation ++