



**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: Redstar

Contribution le : 21/6/2019 9:01:41

RatedJosh,

Faire du python ne signifie pas que tu aura plus de facilité mais de liberté. Tu devra quand même combiner les briques et la prog;

Concernant tes vidéos, on t'entends mieux dans la 3e que la 2e, essaies de rester constant sur ce point.

Pour la partie prog;, et sur ce que dit hook, je ne vois pas trop pourquoi utiliser des tableaux dans ce cas de figure, puisque de toute façon, il faudra une condition pour vérifier et réaliser l'action...

Par contre, là ou je suis d'accord, c'est sur les "if": pourquoi ne pas mettre des "elif" à partir de la deuxième condition ? Concrètement, que fait python: il va vérifier que "niveau" est à zéro, puis 1, puis 2, ... ça prends une fraction de secondes, certes.

Par contre, si ta vitesse passe de 0 à 5, pourquoi ne pas aller directement au bon niveau et zapper le reste, puisque tu ne peux avoir qu'un seul niveau ?

En effet, le fait de mettre un "elif", python comprends que dès qu'il trouve une correspondance, il zappe le reste. Ça veut dire que, si ta vitesse est à 1, le script s'exécute moins d'une fraction de seconde. C'est ce que l'on appelle l'optimisation.

Tu peux même mettre un "else", pour éviter de spécifier la dernière vitesse, en supposant que tu reste sur une série définie (c'est à dire que tu n'a pas des nombres à virgules, par exemple)

Bon, peut-être que je vais un peu vite, mais on a dû t'expliquer le "elif" obligatoirement quelque part.