



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Character wrapper - code python

Subject: Re: Character wrapper - code python

Posté par: Bibi09

Contribution le : 17/8/2019 21:31:13

Content que ça soit résolu ! Mais je n'ai rien fait du coup.

Pour ton souci de monture, je n'ai pas vraiment d'idée mais des indices me laissent penser à une chose.

Éventuellement, le problème est que tu tentais d'accéder à ta monture avant qu'elle ne soit effectivement créée / accessible pour Python.

Dans ce cas, ça serait une valeur inexistante et Python ne saurait pas définir le type de donnée associée, où le fait qu'il gueulerait sur le typage non "float". Ton joueur est, quant à lui, accessible puisque déjà créé à l'initialisation du jeu.

Mais ça ne reste que spéculation au vu des informations que tu as fournies. Cette théorie est toutefois renforcée par le déplacement du code qui donne un bon fonctionnement. Peut-être que tu as mis le code à un endroit où ça tombe bien car la création des données de la monture est faite avant.

Ne connaissant pas le code ni la structure du programme, je ne peux pas aller plus loin dans le raisonnement.