



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Problème Visual Studio Code dans Armory3D

Subject: Re: Problème Visual Studio Code dans Armory3D

Posté par: Redstar

Contribution le : 20/10/2019 8:21:30

Remarque que Visual Studio Code est fait par Microsoft...

[Sinon, pourquoi ne pas utiliser une alternative, peut-être plus compatible ?](#)

Aux dernières nouvelles, car je n'ai continué à suivre le sujet, ils parlent de réaliser un système assez proche de l'UE4 (pour les briques logiques), avec le moteur de rendu EEVEE.

J'ai un peu chipoté à Armory, mais j'ai pas été plus loin.

Normalement, du moment que tu assignes un script dans une brique logique script Armory (pas bge si toujours présente), ça doit être enregistré.

Malheureusement, je n'en sais pas plus.