



**Forum: Python & Plugins**

**Topic: Créer son propre lanceur de jeux.**

**Subject: Créer son propre lanceur de jeux.**

Posté par: Redstar

Contribution le : 6/12/2019 16:38:26

Bonsoir,

Je suis en train de refaire le code de mon lanceur pour les jeux blender. En effet, j'ai l'intention de faire un espèce de "steam maison", où Monsieur-tout-le-monde pourra y rajouter ses jeux créés et les miens.

Donc, outre les fichiers systèmes du lanceur, je désire rechercher dans le dossier "`//game/un_jeu/xxxx_main.blend`".

Si le système trouve un blend avec "`_main.blend`", il doit me créer un plan avec le chemin de ce blend en mémoire, afin que je puisse le lancer.

Quelle est la ou les fonction(s) qui me permet(tent) de faire ça ? Je précise que c'est durant le fonctionnement du BGE.

edit: j'ai réussi !