



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: système Sid Meyer like (Civilization)

Subject: Re: Tour du monde et pathfinding

Posté par: Redstar

Contribution le : 7/4/2020 14:56:07

Bonjour,

Je suis en train de réaliser un générateur de carte comme dans les jeux "Sid Meyer".

J'ai avancé bien dans mon ébauche mais je bloque sur un problème: j'ai un bateau qui apparaît sur une case d'eau. Si je clique sur une autre case, un cube apparaît et le bateau doit arriver à celui-ci tuile par tuile, en cherchant le chemin le plus court. Le problème, c'est que je n'arrive pas à faire déterminer la case suivant ou dois se déplacer le bateau (ou plutôt faire apparaître un point de passage).

```
from bge import logic as gl
scene = gl.getCurrentScene()
obj = gl.getCurrentController().owner
list_dist = []
dist_min = None
for case in scene.objects:
    if case.type in ('cube', 'text'):
        # on regarde les cases avoisinantes sauf celle sur laquelle on est
        if obj.getDistanceTo(case) < 1 and obj.getDistanceTo(case) > 0.5:
            # on indique dans une liste chaque distance par rapport aux cases concernées
            list_dist.append(case.getDistanceTo(obj))
for test in scene.objects:
    if test.type in ('cube', 'text'):
        # on cherche la case ayant la plus petite distance correspondant à la valeur la plus petite dans la liste
        if test.getDistanceTo(obj) == min(list_dist):
            scene.addObject(test, 0)
```

J'ai un résultat, mais pas celui attendu visuellement.

Deuxième chose: comme c'est une carte générée aléatoirement, je constate tout de même que la répartition est parfois bizarre. Quelle fonction me permettra d'avoir quelque chose de plus... uniforme ?