



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: système Sid Meyer like (Civilization)**

**Subject: Re: Tour du monde et pathfinding**

Posté par: Hook

Contribution le : 7/4/2020 15:13:10

Pour le chemin le plus court, tu peux tenter une implémentation d'un algorithme de chemins (pathfinding).

Le A\* est très utilisé pour les jeux (c'est ce que j'utilise d'ailleurs), un exemple pour le mettre en place:

<https://medium.com/@nicholas.w.swift/easy-a-star-pathfinding-7e6689c7f7b2>

++