



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: système Sid Meyer like (Civilization)

Subject: Re: système Sid Meyer like (Civilization)

Posté par: Redstar

Contribution le : 8/4/2020 13:14:29

J'arrive pas à comprendre le code générique du A*. Trop générique, j'arrive pas à faire de lien avec ce qui est possible sur le BGE

Ce que j'ai compris:

la notion de node = mes tuiles

la boucle for me permet de vérifier tout les objets désirés (donc on pourra dire que c'est le "maze" dont l'auteur ne parle nulle part, hormis le code), je peux exclure la case là où se trouve mon bateau, déjà. Par contre, si j'utilise "ma_case.getDistanceTo(point_arrivee)", python va me communiquer la distance, toujours positive, par rapport au point d'arrivée. Sauf que la tuile en question peut se trouver n'importe où. "getDistanceTo" dessine un périmètre en cercle pour faire sa détection.

Donc, je peux avoir la distance du bateau vers le point d'arrivée et la distance entre chaque tuiles vers le point d'arrivée. Par contre, comme les tuiles sont alignées, je peux avoir plusieurs tuiles ayant les mêmes distances renseignées, comment je fais le tri dans pareille cas ?

Pour le diagramme Voronoï et les bibliothèques, si il existe un fichier python (.py) avec l'algorithme et les dépendances nécessaire, ça devrait être possible...

Sinon, j'ai vu dans le module BGL "Imagetoarray" qui semble lire les pixels d'une image. Ça peut le faire aussi ?