



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: système Sid Meyer like (Civilization)

Subject: Re: système Sid Meyer like (Civilization)

Posté par: Bibi09

Contribution le : 8/4/2020 14:54:44

Oui, les nodes sont bien tes tuiles.

Quand tu génères ta carte, j'imagine que tu as un tableau dans lequel tu indiques le type (forêt, océan, montagne, ...). C'est ce tableau qui constitue ton "maze" (que tu peux appeler simplement "map" dans ta situation).

La distance est calculée dans l'algorithme A* avec le théorème de Pythagore qui est obligatoirement positive. Ca ne pose aucun souci car tu compares la distance à la tuile en cours. Tu gardes la tuile dans la distance est la plus courte parmi les tuiles adjacentes. Les nodes du code sur le site sont également alignés. Ca ne pose aucun souci.

Une différence notable par rapport au code proposé sur le site explique A*, c'est que tu as différents types de cases.

Si par exemple "Ocean=2", ton bateau ne pourra considérer que les tuiles ayant le type "Ocean=2" (voir la ligne #69 du code Python "# Make sure walkable terrain").

Pour Python, j'ai vu des projets sur GitHub qui sont des fichiers .py.

<https://github.com/search?l=Python&q=voronoi&type=Repositories>

J'ai en particulier vu celui-ci mais je ne sais pas après s'il fonctionne directement. Il semble assez générique à première vue mais je ne connais pas assez Python pour savoir.

<https://github.com/jansonh/Voronoi/blob/master/Voronoi.py>