



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 15:57:48

Citation :

Quand tu génères ta carte, j'imagine que tu as un tableau...

Je n'en suis pas sûr. Pour générer mes tuiles, j'ai construit mon script comme ça:

```
from bge import logic as gl from random import choice scene = gl.getCurrentScene() obj =
gl.getCurrentController().owner case_added = 0 terrain_size = 73 cases_random =
[&#039;tuile_eau&#039;, &#039;tuile_terre&#039;, &#039;tuile_montagne&#039;] list_sp_jou = [] #
un empty s'appelle "sp_jou", c'est là où sont générées les tuiles def fonct1(val_max,
val_depart_interval): if obj.worldPosition[0] > val_max: obj.worldPosition[0] =
val_depart_interval obj.worldPosition[1] -= 0.600001 obj[&#039;intervalle&#039;] = not
obj[&#039;intervalle&#039;] else: obj.worldPosition[0] += 0.692820 while case_added !=
terrain_size: case_to_add = choice(cases_random) case = scene.addObject(case_to_add, obj,
0) case[&#039;id&#039;] = case_added case_added += 1 if case[&#039;type&#039;] ==
&#039;eau&#039;: list_sp_jou.append(case[&#039;id&#039;]) # toutes les cases d'eau
sont ajoutées dans une liste pour placer aléatoirement le bateau sur l'une de ses cases de
cette liste if obj[&#039;intervalle&#039;]: fonct1(3.4585, -3.1232) # rangee 2, 4, 6
case[&#039;decale&#039;] = True else: fonct1(3, -3.4696) # rangee 1, 3, 5
case[&#039;decale&#039;] = False
```

Je reviens au script pour le pathfinding, devrais-je ajouter les tuiles dans une liste, qui ferait office de "maze" et quelles informations ?