



**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 20:43:04

Il faudrait que tu stockes un tableau à 2 dimensions de valeurs (une énumération par exemple serait parfaite pour ça). Avant de penser à générer ta map en 3D, tu génères d'abord ce tableau qui représente les données de tes tuiles. Uniquement les données.

Par données, j'entends le type (océan, montagne plaine, forêt, désert, ...). Pour A\*, il faut aussi que la case sache ses coordonnées dans la carte. Mais plus tard, tu peux aussi y inclure d'autres informations supplémentaires selon les besoins de ton jeu comme le royaume auquel elle appartient, etc.

Ensuite, une fois que ce tableau est généré, tu t'en sers pour créer ta carte en 3D. Et bien entendu, tu synchronises ce que tu vois avec les données.

Quand tu lances ton algorithme A\*, tu utilises les données et non la vue 3D pour les calculs.

Pour dire les choses plus directement encore : il faudrait que tes données puissent être utilisables telles qu'elles sont avec n'importe quel autre affichage. Par exemple, si tu voulais faire un jeu 2D avec PyGame avec le même code.

C'est peut-être ça qui te pose problème pour implémenter l'algorithme A\* : tes données ne sont pas clairement distinctes de la vue 3D, et la structure de tes données ne le permet pas non plus.