



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 : 9/4/2020 19:56:59

J'ai effectué un changement dans l'algorithme car utilisation de tuiles hexagonales. Il faut gérer la différence entre les tuiles de coordonnées Y paire/impaire car les tuiles adjacentes n'ont pas les mêmes coordonnées.

```
adjacent_coords = [] if (current_node.position[1] % 2 == 0): # Even Y coord    adjacent_coords = [(-1, -1), (-1, 0), (-1, +1), (0, -1), (+1, 0), (-1, +1)] else: # Odd Y coord
adjacent_coords = [(0, -1), (-1, 0), (0, +1), (+1, -1), (+1, 0), (+1, +1)]    for new_position in adjacent_coords: # Adjacent squares ...
```

Après ça, il semble faire un chemin complet du départ à l'arrivée mais je ne sais pas coder dans le BGE pour les afficher (si je print le path directement en sortie de A*).

Je crois qu'il y a un souci dans la boucle du main() qui gère l'affichage des marqueurs verts mais comme je ne sais pas coder cette partie, je te laisse regarder.