



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Cs (vaisseau)

Subject: Re: Cs (vaisseau)

Posté par: Redstar

Contribution le : 3/10/2020 14:37:26

Salut sbkodama,

L'aileron ne me semble pas assez marquée, on voit qu'il y a une bosse, contrairement à ton "avion" qui lui à des ailerons bien plus prononcés et visibles.

À voir les captures d'écran, ça me fait pensé plutôt à un vaisseau mère, comparé au vaisseau. Il me plaît bien, beau travail !

Les 3 dernières captures me semble inutiles car confuses. Cela dit, je vois, à mon sens, une chose à corriger côté programmation:

Si je traduis bien, soit on est à `start == 1`, soit `start == 2`, mais les deux conditions ne doivent pas être vraies en même temps. Dans ce cas, moi, j'aurais fais un "`elif start == 2, elif start == 3, ...`", car sinon, il va aussi tester la condition suivante, ce qui est probablement inutile.

Quand l'une des conditions est vraie, python va ignorer ce qu'il y a plus bas, ce qui est plus optimisé, même si c'est un petit script.

Petit script pas optimisé + petit script pas optimisé + petit script pas optimisé = boule de neige énergivore.