



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Godot Engine - Projet Arsenal

Subject: Re: Godot Engine - Projet Arsenal

Posté par: Redstar

Contribution le : 30/11/2021 16:02:47

Coucou tout le monde,

La prochaine étape consiste à rajouter un nouveau bâtiment et le plus important, l'usine. En effet, c'est là que l'on sera censé produire les unités "civiles" et "militaires".

Tout d'abord, il fallait que je rajoutes 4 cases, car l'usine prends plus de place.

J'ai également créer et assigné deux groupes afin d'afficher seulement les cases désirées, si je construis un bâtiment type 3x3 (habitation, haut-fourneau, raffinerie) ou 4x4 (l'usine).

J'en ai profité pour faire le ménage dans mes lignes de code, afin de séparer les rôles hors-contexte. Mais il a fallut que je regarde comment importer un script dans un autre et comme dans le BGE, ou je devais faire "import quelque chose" ou "from un_truc import machin as chouette", cela ne me fut pas étranger, sur le principe.

Alors forcément, dans mon code, il a fallut que je redéfinisses les drapeaux qui marquent le chantier et également le passage du bulldozer sur le chantier. Ça donne ça.

Mais je n'avais pas anticipé un truc: étant donné que je localisais le fantôme du bâtiment depuis la case du centre, ce n'est plus le cas pour le 4x4, il a fallut que je dise à godot de faire un petit décalage pour faire en sorte que l'usine soit bien positionnée entre pendant la construction et après la construction.

Comme ce fut le cas pour le haut-fourneau et la raffinerie, j'ai rajouté une nouvelle unité, le camion-citerne, dont un exemplaire apparaît après chaque construction d'une usine.