



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Mode achat dans game blender

Subject: Re: Mode achat dans game blender

Posté par: inquisiteur

Contribution le : 29/10/2010 9:28:18

J'ai lu ton intervention au sujet du module pickle :

Voici ce que tu écris au sujet du chargement du dico :

```
import pickle
fichier = open("NomDuFichier.extension", "rb")
variable_1 = pickle.load(fichier)
variable_2 = pickle.load(fichier)
print(variable_1)
print(variable_2)
print(variable_2 + 10.75)
fichier.close()
```

Je suppose que je ne dois pas écrire que "pickle.load(fichier)" dans mon cas. Si ?

Et pour l'enregistrement d'objets, dois-je écrire des commandes comme "getcurrent controller" ou autre ?

Ensuite, j'ai fais ceci pour mon jeu :

Un dico vide pour le départ :

```
piece = { }
```

l'ajout de pièce au dico (c'est là que ça va pas) :

```
piece["coque 1"] = ("OBcoque 1")
print (piece) # vérifie par ligne de commande si enregistré dans dico
```