



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Save/load sur fichiers différents

Subject: Re: Save/load sur fichiers différents

Posté par: 3D

Contribution le : 23/2/2014 17:26:24

Voilà l'explication la plus claire possible, j'avais oublié de préciser que je voulais travailler non pas avec des positions mais bien avec des propriétés relatives aux positions, je trouve ça plus simple.

Comme ça, dans les bricks, on assigne à chaque propriété sa position (mais comment ?)

<http://img11.hostingpics.net/pics/646732Schmabge.jpg>

Edit : Sinon, y a pas moyen de faire lorsque Collision alors active un script qui fait écrire tel chiffre dans un fichier, puis lorsqu'on charge plus tard on fait ouvrir ce fichier et lire simplement la valeur ?