



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: Python : activer un actuator**

**Subject: Re: Python : activer un actuator**

Posté par: Matpi

Contribution le : 18/10/2014 20:35:40

Salut,

Petite remarque: c'est plus sympa d'inclure ton code dans des balises [ code] et [/code], histoire de garder l'indentation.

Ensuite, si ton script "fonctionne pas" et donc que tu penses qu'il y a un bug, tu peux regarder dans la console (Window -> Toggle System Console) pour voir si le BGE t'indique quelque chose.

Enfin, à première vue ton système de lecture de fichier à pas l'air très "robuste". Si c'est simplement pour sauver quelques données numériques/..., il existe la solution "built-in" du GlobalDict (regarde là:

[http://www.blender.org/documentation/blender\\_python\\_api\\_2\\_71\\_release/bge.logic.html#bge.logic.globalDict](http://www.blender.org/documentation/blender_python_api_2_71_release/bge.logic.html#bge.logic.globalDict),

[http://www.blender.org/documentation/blender\\_python\\_api\\_2\\_71\\_release/bge.logic.html#bge.logic.loadGlobalDict](http://www.blender.org/documentation/blender_python_api_2_71_release/bge.logic.html#bge.logic.loadGlobalDict)).