



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Les Game Property du Logic Editor.

Subject: Les Game Property du Logic Editor.

Posté par: Irreel

Contribution le : 21/5/2015 19:09:06

Hello ! Je rencontre actuellement un petit soucis avec le BGE concernant les Game Property dans le Logic Editor.

J'ai ajouté des Game Property et m'en sers un peu comme on le ferait avec des variables globales.

MAIS, je viens de me rendre compte que lorsque je change de scène, et même si l'objet est "lié", il efface toutes les propriétés pour remettre celles par défaut ! (Celles qui étaient indiquées quand j'ai lancé le jeu)

A comprendre que si j'avais set la propriété "PROUT" à 0 avant de lancer le BGE, et que par la suite je la set à 8 sur une autre scène, en changeant de scène, il s'en tamponne, et me remet 0. *arrachage de cheveux*

C'est hyper embêtant, car perso, je voyais un truc du genre : Je fais un fichier avec toutes les préférences du joueur (genre les commandes par exemple) je charge au début de la partie ce fichier pour mettre mes variables à jour (ça m'aurait permis de faire un espèce de fichier de sauvegarde quoi) et le tour est joué.

Sauf que du coup bah... bah... je peux pas ! *ARRRGGHHH*

Vous auriez pas une petite idée pour me débloquer la situation ? :P

J'aurais bien la solution du "scene overlay" mais j'ai vraiment peur qu'il ne décharge pas correctement mes scènes en passant d'une à l'autre. (et c'est franchement pas propre de faire comme ça....) Et j'ai également pensé à charger mes pref au lancement de chaque scène, sauf que, baaah, impossible d'instaurer une priorité dans les scripts oO (oui, car sinon, j'vais faire appel à des variables qui ne sont pas set correctement... enfin je sais, certains me diront que c'est possible, oui, effectivement, ça est, mais c'est pas opti du tout... et j'essaie déjà de gratter à tous les niveaux pour que ce soit pas trop bourrin cette histoire.).

Par avance, merci (encore une fois) à vous.