



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

**Topic: Les Game Property du Logic Editor.**

**Subject: Re: Les Game Property du Logic Editor.**

Posté par: lucky

Contribution le : 23/5/2015 10:49:12

Citation :

par contre il faut bien penser à mettre le chemin du fichier en absolu quand on teste sous Blender, et repasser en relatif quand on exporte le runtime

Je m'auto corrige:

Pour ne pas avoir à changer le chemin en absolu quand on teste le jeu dans Blender, c'est une pratique d'utiliser ça:

```
path = GameLogic.expandPath("//config.txt")
```

Ainsi le chemin relatif part du fichier blend ou du runtime et non plus de l'application elle-même.