Forum: Python & Plugins

Topic: [bge] creer des boutons contextuels

Subject: [bge] creer des boutons contextuels

PostÃ© par: Coal111

Contribution le : 24/7/2017 21:46:46

Bonjour !
Je cherche en ce moment à creer une interface graphique pour un petit jeu qui se joue en mode console que j'ai fait en python.
L'idée est donc simple, il s'agit d'afficher un texte à l'écran, de proposer deux ou trois options à l'aide de boutons clicables, et de varier le texte et les options en fonction du choix du joueur.

Le jeu existe deja en bonne partie en python, et les reponses sont simplement assimilé par le programme à l'aide d'un "input".

Sauf que là, je ne sais pas comment dire à mon script d'attendre que je joueur clic sur un bouton pour continuer à s'executer, ni comment savoir quel bouton est choisis sans passer par des briques logiques.

Je me debrouille en python, et avc le bge, mais combiner les deux... c'est assez nouveau.

Voici un exemple de mon code :

from bge import logic, events cont = logic.getCurrentController() own = cont.owner sc = logic.getCurrentScene() obl = sc.objects mouse = logic.mouse   text = obl['Text'] #l'objet texte qui affiche les evenments opt_1 = obl['txt_but_1'] opt_2 = obl['txt_but_2'] opt_3 = obl['txt_but_3'] cam = obl['Camera'] button_1 = obl['back_1'] button_2 = obl['back_2'] button_3 = obl['back_3']   over_2 = button_2.sensors['over_but_2'] #over_but_2 est le nom d'un sensor mouse_over sur le deuxieme bouton   text['Text'] = 'What will you do next ?' opt_1['Text'] = 'Walk' opt_2['Text'] = 'Camp' opt_3['Text'] = 'Leave'   if mouse.events[events.LEFTMOUSE] == logic.KX_INPUT_JUST_ACTIVATED and over_2.positive: print('camp')

Actuellement, mon if ne fontionne pas. Une idée ?