



**Forum: Python & Plugins**

**Topic: [bge] creer des boutons contextuels**

**Subject: Re: [bge] creer des boutons contextuels**

Posté par: Redstar

Contribution le : 25/7/2017 7:18:45

Dans mon projet, je pense que tu trouvera ce dont tu as besoin.

Télécharge au moins les fichiers du jeu, ouvres le blend "Tales&legends\_main" et cherche après "...sensors.positive" suivit d'un "leftmouse... just\_activated".

Ce sera plus simple de te montrer ça dans une situation réelle, je pense.

Et, au passage, n'hésite pas à tester mon jeu, regarde dans le post 1 pour savoir comment l'installer

.