



**Forum: Python & Plugins**

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

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

Posté par: Coal111

Contribution le : 25/7/2017 9:30:34

Bon, j'ai profité d'avoir quelques instant ce midi pour fouiller un peu ton fichier, et j'ai effectivement pus trouver et adapter ma solution :)

Je donne ce que j'ai changé dans mon code si quelqu'un a un jour le même probleme :

```
def button1(): #où Mouse est un sensor over_any    if
cont.sensors[Mouse].hitObject == obl[back_2]:    if
logic.mouse.events[events.LEFTMOUSE] == logic.KX_INPUT_JUST_ACTIVATED:
print(Walk;)    else:    pass
```

Bon ya encore quelques trucs à changer mais l'idée est là.

Merci !

Et je test ton jeu dès que j'ai un peu plus le temps