



Forum: Python & Plugins

Topic: [bge] creer des boutons contextuels

Subject: Re: [bge] creer des boutons contextuels

Posté par: Coal111

Contribution le : 25/7/2017 15:58:53

J'ai parlé un peu vite...

En fait mon problème, c'est que le script s'exécute en une fraction de seconde, et se reset aussitôt.

Je veux dire que je souhaiterais qu'à un moment précis, le script se mette en "pause" jusqu'à ce que l'utilisateur clique sur un bouton. Vraiment à la façon d'un input en mode console.

J'avoue être un peu perdu en ce qui concerne la "temporalité" de l'exécution du script, problème que l'on a pas en mode console.

EDIT - je met un .blend, le problème se voit tout de suite

(bon ya pas les textures, mais c'est pas important ici)

[fichier .blend](#)