



**Forum: Python & Plugins**

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

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

Posté par: Redstar

Contribution le : 26/7/2017 7:18:30

Il y a une différence entre la console python et le BGE, c'est que c'est en temps réel: mettre un imput dans le BGE ne fonctionnera pas ou le fera planter.

Ce que tu cherches à faire est une boucle: "Si le joueur clique sur un bouton, tant qu'il n'indique pas un imput (comme une phrase, par exemple, il ne sortira pas de la boucle.". Mais attention, la boucle doit être utilisée prudemment (je fais allusion à la boucle "while", pas à "for") !

Tu peux le faire aussi avec des booléens. Dans le même fichier que je t'ai indiqué, regardes la partie là où tu dois inscrire un nom. "Pour sortir de la boucle", tu dois appuyer sur "enter" (cherche après "enterkey").