**Jeu IDL SICTOM - Concept et Plan de développement**

**🎮 Concept de Base**

Un jeu 2D simple et pédagogique où des déchets (items) apparaissent aléatoirement au centre de l'écran. Le joueur doit faire glisser chaque déchet dans la bonne poubelle ou benne pour le trier correctement. Ça rapporte de l'argent virtuel utilisable pour débloquer de nouvelles fonctionnalités.

**🔹 Objectifs du jeu**

* Sensibiliser les joueurs au tri des déchets.
* Proposer une expérience ludique, rapide et répétitive.
* Ajouter une dimension de progression et de collection.

**🔢 Mécanique principale**

* Apparition aléatoire d'un déchet au centre de l'écran.
* Le joueur doit faire glisser le déchet vers la bonne poubelle (par couleur ou icône).
* Si le tri est correct : gain d'argent.
* Sinon : message d'erreur / pas de gain.

**🔧 Fonctionnalités principales (version de base)**

**✈️ Déplacement par glisser-déposer**

* Système de drag & drop pour déplacer les items.

**💰 Système d'argent**

* Chaque tri correct rapporte de l'argent.
* Affichage du total en haut à gauche ou à droite.

**💸 Multiplicateurs**

* Bonus x2, x3 temporaires (par exemple quand 5 bons tris d’affilée).

**🎡 Déblocage de nouveaux déchets**

* Plus le joueur progresse, plus il y a de déchets variés (ex : pile, brique, verre, etc.).

**🧴 Déblocage de nouvelles poubelles**

* Au début seulement 2 poubelles (ex : jaune et verte), puis ajout progressif (verre, compost, etc.).

**🤖 Aide automatique**

* Un petit robot ou assistant qui trie un déchet automatiquement toutes les X secondes (si débloqué).

**🔮 Idées pour les améliorations futures**

* Classement ou leaderboard.
* Succès / badges (ex : "100 déchets triés sans erreur").
* Système de quêtes quotidiennes.
* Personnalisation de la benne ou du décor.
* Mode "temps limité" ou "invasion de déchets".

**📅 Plan de réalisation (ordre des étapes)**

1. Interface de base avec fond, score, et bennes.
2. Système d'apparition aléatoire d'items.
3. Drag & drop + détection de la bonne benne.
4. Ajout du gain d'argent.
5. Interface d'affichage de l'argent.
6. Multiplicateurs.
7. Déblocage d'objets et de bennes.
8. Aide automatique.
9. SFX / musique / feedback visuel.

**📄 Technologies utilisables**

* HTML/CSS/JavaScript (Canvas ou moteur 2D simple).
* Godot (open source, idéal pour des petits jeux 2D).
* Construct ou GDevelop (sans code, facile pour démo rapide).

**✅ Prochaines actions**

* Créer une maquette visuelle du jeu.
* Lister les premiers déchets et bennes.
* Choisir l'outil de développement.
* Proposer l'idée au tuteur de stage.

**Auteur :** Kylian Lebigot  
**Projet :** Jeu IDL - SICTOM  
**Date :** Juin 2025