

Récapitulatif JOUR 2 :

Voici un résumé de tout ce qui a été fait aujourd'hui :

1. Structuration du projet :

- Les **différentes classes** ont été réparties dans des fichiers distincts pour une meilleure organisation :
 - **perso.py** : Gestion des personnages.
 - **quete.py** : Gestion des quêtes.
 - D'autres fichiers pourront être ajoutés au besoin pour chaque composant du jeu.
-

2. Gestion du personnage et de son inventaire :

- Création d'un personnage principal nommé "Arthur" avec un inventaire initial contenant :
 - **3 potions**
 - **1 épée en fer**
 - **1 bouclier**
 - Intégration d'un sprite pour le personnage, avec gestion de son mouvement dans une fenêtre de jeu définie.
 - **Détection de collision** entre le joueur et des objets interactifs (exemple : canapé).
-

3. Ajout d'un menu d'inventaire :

- Fonction pour afficher l'inventaire du joueur avec :
 - Un design basique (rectangle blanc avec les items listés).
 - Une gestion via la touche **TAB** pour afficher et **ECHAP** pour fermer l'inventaire.
-

4. Début de la gestion des quêtes :

- Intégration d'un système de **menu de quêtes** (activable avec la touche **P**, et refermable avec **ECHAP**) contenant une liste de quêtes avec des états possibles :
 - **Non commencée**
 - **En cours**
 - **Terminée**
- Fonctionnalités implémentées :
 - Afficher la liste des quêtes disponibles.

- **Quêtes disponibles :**
 - Sauver le village (non commencée).
 - Explorer la caverne (non commencée).
 - Chasser le loup (en cours).
-

5. Autres points techniques :

- Création d'un système de collision entre le joueur et des objets, avec une gestion du **repositionnement** du joueur lorsqu'une collision est détectée.
 - **Clamping** du personnage à l'intérieur des limites de l'écran.
 - Ajout de boutons et d'un système rudimentaire pour gérer les interactions avec les quêtes (valider ou revenir).
-

6. Points restants pour les quêtes secondaires :

- Le système est en place mais incomplet :
 - Afficher les détails d'une quête sélectionnée, avec :
 - Son **nom** et sa **description**.
 - Des boutons interactifs (à compléter pour valider ou revenir au menu principal).
 - Implémenter la classe **Quete** pour gérer les **états des quêtes** dynamiquement.
 - Gérer l'interface pour valider ou retourner au menu des quêtes (par exemple, via des clics de souris ou des interactions clavier).