

Plan de travail pour le Jour 5

Étape 1 : Afficher les ennemis sur la fenêtre principale

Objectif : Ajouter une dynamique visuelle et interactive à la carte avec les ennemis.

1. **Affichage des ennemis :**
 - Placer les ennemis visibles sur la carte principale, soit à des positions aléatoires, soit dans des zones spécifiques.
 - Chaque ennemi doit être représenté par une icône ou une image adaptée.
 2. **Interactivité :**
 - Si le joueur entre en contact avec un ennemi, déclencher un combat en utilisant le système de combat déjà existant.
 3. **Mouvements ennemis (optionnel) :**
 - Si souhaité, permettre à certains ennemis de se déplacer aléatoirement sur la carte pour ajouter du dynamisme.
-

Étape 2 : Système de validation des quêtes

Objectif : Permettre aux quêtes de fonctionner avec différents types d'objectifs (combat, collecte, exploration).

1. **Définir les types de quêtes :**
 - Combat : Vaincre un ennemi spécifique (comme "chasser un loup").
 - Collecte : Récupérer un objet (comme des plantes ou du minerai).
 - Exploration : Atteindre un lieu particulier ou parler à un PNJ.
 2. **Validation des objectifs :**
 - Ajouter une vérification dynamique pour chaque quête active :
 - Si un objectif est atteint (ennemi vaincu, objet collecté, zone explorée), marquer la quête comme réussie.
 - Implémenter des notifications pour signaler les réussites, avec des messages comme "Quête terminée : Vous avez exploré la grotte !"
 3. **Récompenses :**
 - Gérer les récompenses comme de l'or, des objets, ou de l'expérience, en fonction de chaque quête.
-

Étape 3 : Gestion et interactions avancées avec les PNJ

Objectif : Améliorer le rôle des PNJ dans le jeu.

1. **Affichage des PNJ sur la carte :**
 - Placer des PNJ fixes ou itinérants, représentés par une icône ou une image.
2. **Interactions enrichies :**

- Ajouter des dialogues simples avec des options pour demander des quêtes, acheter des objets, ou recevoir des conseils.
 - Exemple : un fermier pourrait proposer une quête de collecte ("Récupère 5 plantes pour moi").
3. **Mouvements (optionnel) :**
- Pour certains PNJ, ajouter des mouvements aléatoires ou un itinéraire fixe pour rendre le monde plus vivant.
-

Étape 4 : Ajouter un système de progression pour le joueur

Objectif : Intégrer des mécaniques qui incitent à jouer sur le long terme.

1. **Niveaux et expérience :**
 - Augmenter le niveau du joueur en gagnant de l'expérience via les quêtes ou les combats.
 - Chaque niveau pourrait accorder des bonus (points de vie, dégâts, vitesse).
 2. **Inventaire évolutif :**
 - Ajouter de nouveaux objets (armes, potions, équipements) débloqués en fonction du niveau ou des zones explorées.
 3. **Progression de l'histoire :**
 - Introduire des étapes dans l'histoire, débloquées lorsque certaines quêtes ou conditions sont remplies (par exemple, vaincre un certain ennemi ou atteindre un lieu spécifique).
-

Organisation du jour :

1. **Début de session :** Étape 1 (affichage des ennemis).
2. **Milieu de session :** Étape 2 (système de validation des quêtes).
3. **Fin de session :** Étape 3 (gestion des PNJ).
4. **Optionnel :** Étape 4 (système de progression).