

## Plan de travail pour le Jour 6 : Avancer la map et la navigation dans le monde (Progressive)

---

### Étape 1 : Finaliser la structure de la carte

- **Objectif :** Créer une carte initiale avec des zones explorées et non explorées.
  - **Village de départ :** Le joueur commence dans un village, qui est la zone principale de départ. Ce village doit être totalement visible dès le début.
    - Ajoute des bâtiments, des personnages importants (PNJs), des points d'intérêt et quelques éléments interactifs pour que le joueur puisse commencer son aventure ici.
  - **Zones non explorées (Brouillard de guerre) :** Toutes les autres zones commencent avec un "brouillard de guerre" (des nuages ou un effet de flou qui couvre les zones non explorées).
    - Lorsque le joueur se déplace, ces zones se "révèlent" progressivement.
    - Chaque zone découverte par le joueur devient visible sur la carte, mais les zones non explorées sont toujours cachées par un effet visuel (nuages, brouillard, etc.).
  - **Ajouter des frontières invisibles :** Initialement, certaines zones peuvent être inaccessibles jusqu'à ce que le joueur ait progressé dans l'histoire (par exemple, des montagnes, des rivières qu'il doit traverser, etc.).
    - Cette limitation crée un aspect d'exploration et de découverte progressive.

---

### Étape 2 : Implémenter le système de navigation et exploration

- **Objectif :** Permettre au joueur de naviguer dans le monde et découvrir les zones à mesure qu'il progresse.
  - **Déplacement entre les zones :**
    - Le joueur peut se déplacer de son village vers différentes zones connectées sur la carte.
    - Chaque déplacement devrait révéler une nouvelle portion de la carte avec des transitions fluides entre les zones (par exemple, un écran de chargement ou une transition fluide avec un effet visuel).
  - **Révélation progressive de la carte :**
    - Lorsqu'une zone est visitée pour la première fois, un événement "d'exploration" se déclenche qui rend la zone visible.
    - Les nuages ou brouillard disparaissent au fur et à mesure que le joueur explore.
  - **Système de choix de direction :**
    - Le joueur pourra choisir quelle zone il souhaite explorer (par exemple, en choisissant un bouton sur la carte ou un chemin visible).

- Les zones non accessibles doivent être grisées ou floutées, et une notification peut indiquer pourquoi elles ne sont pas accessibles (par exemple, "Vous devez trouver un moyen de traverser cette rivière").
- 

### Étape 3 : Ajouter des événements interactifs lors de l'exploration

- **Objectif :** Dynamiser l'exploration avec des événements qui se déclenchent selon la zone explorée.
  - **Événements aléatoires :**
    - Lors de l'exploration, des événements peuvent se produire, comme des rencontres avec des PNJs, des combats avec des ennemis, ou des découvertes d'objets.
    - Ces événements doivent être simples et peuvent inclure des quêtes, des objets spéciaux ou des personnages à rencontrer.
  - **Événements spécifiques à certaines zones :**
    - Certaines zones, comme des temples ou des lieux secrets, peuvent contenir des événements plus importants, comme des énigmes à résoudre ou des combats de boss.
  - **Indications visuelles :**
    - Lorsque le joueur entre dans une nouvelle zone, des effets visuels peuvent apparaître (comme des changements de lumière, un nouveau décor, ou des effets de brouillard) pour marquer l'importance de l'exploration.
  - **Quêtes liées à l'exploration :**
    - Certaines quêtes secondaires ou principales peuvent être déclenchées lorsque le joueur explore des zones spécifiques. Par exemple, trouver un objet important dans une zone déverrouillée qui permet de poursuivre une quête.

---

### Étape 4 : Créer l'interface de navigation

- **Objectif :** Assurer que l'interface soit claire et interactive pour l'exploration.
  - **Carte interactive :**
    - L'écran de la carte doit afficher les zones explorées, avec un effet visuel qui montre les zones non explorées en utilisant des nuages ou un brouillard.
    - Lorsque le joueur sélectionne une zone sur la carte, il doit y être transporté.
  - **Indicateur de progression :**
    - Un élément d'interface (barre de progression, pourcentage) peut montrer au joueur combien de zones restent à découvrir.
  - **Navigation fluide :**
    - Le joueur doit pouvoir revenir à des zones précédentes facilement.
    - Ajouter des boutons de retour pour revenir au village ou à la dernière zone explorée.

---

## Étape 5 : Tester l'exploration et la navigation

- **Objectif :** Vérifier que le système de navigation et de découverte fonctionne sans bugs.
  - **Test des déplacements entre zones :**
    - Assurer que les transitions entre les zones se font sans problèmes (sans bug visuel ou de déplacement).
    - Vérifier que les événements sont bien déclenchés à chaque fois qu'une nouvelle zone est explorée.
  - **Test des effets visuels et de la carte :**
    - Vérifier que les nuages ou brouillard recouvrent bien les zones non explorées.
    - S'assurer que les éléments de la carte sont visibles uniquement lorsqu'ils doivent l'être.
  - **Test d'interactions avec les événements :**
    - Tester que les événements se déclenchent correctement et que les quêtes peuvent être démarrées ou progressées selon les zones explorées.

---

## Étape 6 : Ajouter une mini-carte (vue d'ensemble des alentours)

L'objectif de cette étape est de créer une petite carte en bas à droite de l'écran qui permettra au joueur de voir les alentours immédiats de sa position sans ouvrir la carte complète. Cette mini-carte sera mise à jour en temps réel en fonction du déplacement du joueur.

1. **Position et taille de la mini-carte :** La mini-carte doit être placée en bas à droite de l'écran. Sa taille sera réduite (par exemple, 200x200 pixels ou moins) afin de ne pas occuper trop de place, mais suffisamment grande pour être lisible.
2. **Affichage de la carte réduite :** La mini-carte affichera une version réduite du monde du jeu autour du joueur. La zone visible dans la mini-carte dépendra de la position actuelle du joueur sur la carte principale. La carte doit refléter les zones déjà explorées, qui seront affichées plus claires, tandis que les zones non explorées restent sombres ou couvertes de nuages.
3. **Affichage de la position du joueur :** Une petite icône ou un point représentant le joueur sera visible sur la mini-carte à sa position actuelle. Cela permettra au joueur de se situer rapidement par rapport à son environnement.
4. **Mise à jour dynamique :** La mini-carte doit être mise à jour chaque fois que le joueur se déplace dans le monde. Cela permet de garder la carte synchronisée avec la position du joueur. Par exemple, si le joueur se déplace vers le nord, la vue sur la mini-carte doit être ajustée pour refléter cette nouvelle position.
5. **Zoom et ajustement :** Selon l'avancement du joueur dans le jeu, la mini-carte peut être ajustée avec un zoom plus large ou plus rapproché. Au début, on pourrait avoir un zoom plus large pour afficher une plus grande portion de la carte, et au fur et à

mesure de la progression, un zoom plus rapproché pour se concentrer sur les détails.

6. **Interaction supplémentaire (optionnelle)** : Si souhaité, le joueur pourrait interagir avec la mini-carte en survolant des zones pour obtenir des informations supplémentaires, ou en cliquant pour se téléporter à un endroit spécifique. Cela peut ajouter un aspect interactif à la navigation.
7. **Tests** : Une fois la mini-carte intégrée, il est important de tester son efficacité. Assurez-vous qu'elle se mette à jour correctement à chaque déplacement du joueur et qu'elle soit suffisamment visible sans gêner l'expérience de jeu.

## **Conseils pour le Jour 6 :**

- **Structure progressive** : L'important ici est de bien structurer la progression de l'exploration, avec des zones qui s'ouvrent progressivement et des événements qui marquent chaque nouvelle découverte.
- **Test régulier** : L'exploration doit être fluide et agréable, alors n'hésite pas à tester les déplacements et l'apparition des événements au fur et à mesure que tu avances.
- **Retour au village** : Assure-toi que le joueur puisse toujours revenir à son village facilement et utiliser ce point comme base pour explorer le reste du monde.