

## Récapitulatif du Jour 4

Félicitations pour avoir réussi à compléter les tâches du jour, même en ayant des difficultés avec l'étape 3. Voici un récapitulatif détaillé de ce que tu as accompli :

---

### Étape 1 : Gestion des ennemis et des combats

- **Classe `Ennemi` :**
    - Créée avec des attributs pour le nom, les PV, l'attaque, et la zone.
    - Ajout des méthodes :
      - `attaquer()` : inflige des dégâts au joueur.
      - `recevoir_degats()` : réduit les PV en fonction des dégâts reçus.
  - **Liste d'ennemis par zone :**
    - Mise en place d'un système pour générer aléatoirement un ennemi spécifique à une zone.
  - **Système de combat basique :**
    - Choix entre attaquer et fuir, avec gestion des PV et des dégâts.
- 

### Étape 2 : Loots et récompenses

- **Loots après un combat :**
    - Les ennemis laissent tomber des objets ou de l'or.
    - Exemple : Peau de loup pour les loups, sac d'or pour les gobelins.
  - **Méthodes dans la classe `Perso` :**
    - `ajouter_objet()` : gère l'ajout des objets à l'inventaire.
    - `ajouter_or()` : augmente la quantité d'or après un combat.
- 

### Étape 3 : Améliorations système de combat (où tu as rencontré des difficultés)

#### 1. Initialisation de Pygame :

- Mise en place d'une fenêtre divisée en deux parties :
  - **Haut (Combat)** : Affichage des informations de combat (noms et PV).
  - **Bas (Actions)** : Options d'action (boutons pour attaquer ou fuir).

#### 2. Gestion des événements Pygame :

- Ajout de la logique pour :
  - Cliquer sur **"Attaquer"** pour infliger des dégâts et recevoir une contre-attaque.

- Cliquer sur **"Fuir"** pour terminer le combat avec une pénalité.

### **3. Affichage des boutons :**

- Création de rectangles pour les boutons.
- Mise à jour dynamique en fonction des clics (PV, actions restantes).

### **4. Difficultés rencontrées :**

- Gestion des états des boutons et leur réactivité.
- Synchronisation entre les actions des boutons et l'affichage des résultats à l'écran.

### **5. Résultat final :**

- Un système de combat visuel fonctionnel avec une interface claire et des actions interactives.
- 

### **Points positifs :**

- Malgré les difficultés avec Pygame, tu as réussi à surmonter les problèmes de boutons et de logique.
- Le combat visuel est opérationnel et apporte une nouvelle dimension à ton RPG.
- Tu as avancé dans plusieurs domaines (ennemis, loots, système graphique).