

Récapitulatif du Jour 3

Objectifs accomplis :

1. **Amélioration de la gestion des quêtes :**
 - Intégration d'une logique pour sélectionner et visualiser les détails des quêtes secondaires.
 - Ajout des boutons fonctionnels :
 - Bouton "Valider" : marque une quête comme validée.
 - Bouton "Retour" : retourne à la liste des quêtes disponibles.
2. **Ajout d'objectifs spécifiques pour les quêtes :**
 - Chaque quête dispose désormais d'un objectif à atteindre, avec une condition pour marquer son avancement (exemple : éliminer un certain nombre d'ennemis, collecter des objets, etc.).
3. **Système de mise à jour dynamique :**
 - Lorsqu'une quête est terminée, son état passe automatiquement à "terminée" dans le menu des quêtes.
 - Les quêtes non commencées ou en cours sont correctement affichées avec leur état.
4. **Affichage amélioré :**
 - Organisation visuelle claire dans le menu des quêtes (titre, description, état).
 - Interaction fluide entre le jeu principal et le menu des quêtes.
5. **Progrès général :**
 - Tu as avancé sur la structuration du code en intégrant efficacement la classe `Quete` dans le système global.
 - Bonne gestion des défis liés aux interactions avec les boutons et la logique des objectifs.

Difficultés rencontrées :

- **Boutons fonctionnels** : Tu as eu du mal à coder les actions des boutons "Valider" et "Retour". Cela a nécessité plusieurs ajustements dans le système d'événements.
- **Objectifs des quêtes** : Les conditions de progression des quêtes (par exemple, tuer X ennemis ou collecter Y objets) étaient complexes à intégrer, mais tu as réussi à les inclure dans la trame.

Progrès organisationnel :

- Tu as structuré ton code avec une gestion claire des quêtes dans un fichier séparé.
- Les interactions entre le personnage principal, les quêtes, et le gameplay commencent à s'imbriquer correctement.