

## 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.