

Plan de travail détaillé : JOUR 3

Objectif principal :

Intégrer complètement la gestion des quêtes dans le jeu, ajouter des interactions basiques et améliorer les visuels des menus.

Étape 1 : Intégration des quêtes secondaires (1h30)

1. **Affichage des quêtes dans le menu :**
 - Permettre au joueur de sélectionner une quête avec la souris.
 - Ajouter un bouton pour "**Commencer**" une quête, ce qui change son état à "**en cours**".
 2. **Détails d'une quête :**
 - Lorsque le joueur clique sur une quête, afficher un panneau avec :
 - Le nom.
 - La description.
 - L'état actuel ("**non commencée**", "**en cours**", ou "**terminée**").
 3. **Retour au menu principal des quêtes :**
 - Ajouter un bouton "**Retour**" pour revenir à la liste complète des quêtes disponibles.
-

Étape 2 : Interactions basées sur les quêtes (2h)

1. Gestion des quêtes avec différents états (1h)

- **Quêtes** : Organiser les quêtes en fonction de leur état ("**non commencée**", "**en cours**", "**terminée**") et permettre au joueur de changer l'état d'une quête en fonction de ses actions dans le jeu.
 - Par exemple, lorsque le joueur tue un ennemi ou atteint un objectif, l'état de la quête passe de "**non commencée**" à "**en cours**", puis à "**terminée**".
- **Action à réaliser :**
 - Créer une méthode dans la classe **Perso** ou **Quete** qui vérifie l'état d'une quête et qui met à jour l'état en fonction des actions du joueur.
 - Par exemple, si une quête consiste à tuer un ennemi, un check pourrait être effectué lorsqu'un ennemi est tué.

2. Interaction avec les quêtes et réactivité (1h)

- Permettre au joueur de lancer les quêtes via un **bouton** dans le menu des quêtes. Quand le joueur sélectionne une quête, celle-ci devient **active** et un message s'affiche pour indiquer l'objectif en cours.

- Exemple : "Objectif : Trouver le loup dans la forêt".
 - **Action à réaliser :**
 - Implémenter un bouton interactif dans le menu des quêtes pour activer une quête.
 - Ajouter un système de notification ou de message à l'écran pour informer le joueur de son objectif actuel.
-

Étape 3 : Amélioration visuelle et UX (1h30)

1. **Menu des quêtes :**
 - Ajouter des bordures et des couleurs pour rendre le menu plus esthétique.
 - Intégrer des transitions ou des animations simples (exemple : survol des boutons avec la souris).
 2. **État de la quête :**
 - Utiliser des couleurs différentes pour représenter l'état :
 - "non commencée" en gris.
 - "en cours" en jaune.
 - "terminée" en vert.
 3. **Menu principal amélioré :**
 - Afficher un résumé des quêtes terminées, sous forme de liste ou compteur :
Exemple : Quêtes terminées : 1/3.
-

Récapitulatif de fin de journée :

- Intégration des quêtes fonctionnelles avec les interactions basiques.
 - Menu des quêtes visuellement agréable et ergonomique.
 - Interactions liées aux objectifs des quêtes testées et fonctionnelles.
-

Temps estimé total : 5h

- Étape 1 : 1h30
- Étape 2 : 2h
- Étape 3 : 1h30