

## Récapitulatif JOUR 2 :

Voici un résumé de tout ce qui a été fait aujourd'hui :

---

### 1. Structuration du projet :

- Les **différentes classes** ont été réparties dans des fichiers distincts pour une meilleure organisation :
    - `perso.py` : Gestion des personnages.
    - `quete.py` : Gestion des quêtes.
    - D'autres fichiers pourront être ajoutés au besoin pour chaque composant du jeu.
- 

### 2. Gestion du personnage et de son inventaire :

- Création d'un personnage principal nommé "Arthur" avec un inventaire initial contenant :
    - **3 potions**
    - **1 épée en fer**
    - **1 bouclier**
  - Intégration d'un sprite pour le personnage, avec gestion de son mouvement dans une fenêtre de jeu définie.
  - **Détection de collision** entre le joueur et des objets interactifs (exemple : canapé).
- 

### 3. Ajout d'un menu d'inventaire :

- Fonction pour afficher l'inventaire du joueur avec :
    - Un design basique (rectangle blanc avec les items listés).
    - Une gestion via la touche **TAB** pour afficher et **ECHAP** pour fermer l'inventaire.
- 

### 4. Début de la gestion des quêtes :

- Intégration d'un système de **menu de quêtes** (activable avec la touche **P**, et refermable avec **ECHAP**) contenant une liste de quêtes avec des états possibles :
  - **Non commencée**
  - **En cours**
  - **Terminée**
- Fonctionnalités implémentées :
  - Afficher la liste des quêtes disponibles.

- **Quêtes disponibles :**
    - Sauver le village (non commencée).
    - Explorer la grotte (non commencée).
    - Chasser le loup (en cours).
- 

## 5. Autres points techniques :

- Création d'un système de collision entre le joueur et des objets, avec une gestion du **repositionnement** du joueur lorsqu'une collision est détectée.
  - **Clamping** du personnage à l'intérieur des limites de l'écran.
  - Ajout de boutons et d'un système rudimentaire pour gérer les interactions avec les quêtes (valider ou revenir).
- 

## 6. Points restants pour les quêtes secondaires :

- Le système est en place mais incomplet :
  - Afficher les détails d'une quête sélectionnée, avec :
    - Son **nom** et sa **description**.
    - Des boutons interactifs (à compléter pour valider ou revenir au menu principal).
  - Implémenter la classe **Quete** pour gérer les **états des quêtes** dynamiquement.
  - Gérer l'interface pour valider ou retourner au menu des quêtes (par exemple, via des clics de souris ou des interactions clavier).