

## 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