**DESCRIPTION DU JEU**

**1. Interface du Jeu**

* **Écran Principal :**
  + **Menu de Navigation :** Accueil, Classement, Équipement, Aide, Quitter…
  + **Vue de la Surface :** Représentation graphique de la mer avec différents environnements (plage, port, eaux profondes, etc.).
  + **Barre d’Actions :** Indicateurs de temps de pêche, nombre de poissons attrapés, et valeur totale.
* **Écran de Pêche :**
  + **Vue Divisée :**
    - Partie supérieure pour la surface de l'eau, avec animations d'effets de vagues.
    - Partie inférieure pour le fond marin, montrant différents types de poissons et obstacles (coraux, épaves, etc.). Les poissons effectueront des allers et retour et seront éparpillés dans la couche d’eau.
  + **Animation de Lancer :** Montre le lancer de l'hameçon et sa descente à travers l'eau, avec les poissons visibles.

**2. Animation**

* **Lancer et Ramener (vertical) :**
  + **Animation de Lancer :** Un mouvement fluide lorsque le joueur lance l'hameçon, avec un effet de traînée.
  + **Animation de Descente :** L’hameçon s’enfonce lentement, et la caméra suit son mouvement, permettant aux joueurs de voir les poissons et les obstacles.
  + **Animation de Remontée :** Le joueur pourra contrôler grâce à sa souris le déplacement horizontal de son hamecon.
* **Animation de Capture :** Lorsqu’un poisson mord, une animation dynamique montre la lutte pour le ramener à la surface, avec des mouvements de secousse pour simuler la résistance.

**3. Système de Points et Classement**

* **Collecte de Points :**
  + Chaque type de poisson a une valeur différente (par exemple, un thon pourrait valoir plus qu’une sardine).
  + Bonus pour attraper des espèces rares ou en série (ex: attraper trois poissons identiques à la suite).
* **Classement :**
  + Un système de classement en temps réel pour afficher les meilleurs pêcheurs sur une période donnée (quotidien, hebdomadaire).
  + Possibilité d'ajouter des défis ou des tournois pour inciter à la compétition.

**4. Équipement et Améliorations**

* **Types d’Équipement :**
  + **Canne à Pêche :** Différentes cannes ayant des caractéristiques variées (longueur, flexibilité, rapidité de remontée).
  + **Appâts :** Divers types d'appâts qui attirent différents poissons. Les joueurs peuvent débloquer des appâts spéciaux.
* **Système d'Amélioration :**
  + Les joueurs peuvent utiliser les points gagnés pour améliorer leur équipement (ex: augmenter la force de la canne ou la capacité de l'appât).
  + Éventuellement, un système de crafting pour créer des équipements à partir de matériaux collectés pendant le jeu.

**5. Éléments Additionnels**

* **Événements En Direct :**
  + Organiser des événements temporaires avec des récompenses spéciales (ex: un week-end de pêche à un endroit spécifique où certains poissons sont plus fréquents).
* **Modes de Jeu :**
  + **Multijoueur :** Compétitions en temps réel avec plusieurs joueurs sur la même carte.
  + **Défis Quotidiens :** Missions spécifiques à réaliser pour gagner des récompenses.

**Priorisation des tâches**

**Haute Priorité**

1. **Mécanique de Lancer et de Remontée :**
   * Permet aux joueurs de lancer leur hameçon et de ramener des poissons.
   * **Valeur :** Essentielle au gameplay.
   * **Faisabilité :** Relativement simple à implémenter.
2. **Types de Poissons et Valeurs Associées :**
   * Différents poissons avec des valeurs variées.
   * **Valeur :** Donne de la profondeur au gameplay.
   * **Faisabilité :** Facile à mettre en place avec des données de base.
3. **Système de Classement :**
   * Affichage du classement des pêcheurs en temps réel.
   * **Valeur :** Encourage la compétition.
   * **Faisabilité :** Modéré, nécessite une gestion des données des joueurs.
4. **Modes de Jeu (Multijoueur) :**
   * Un premier mode multijoueur pour jouer simultanément.
   * **Valeur :** Augmente la rejouabilité.
   * **Faisabilité :** Complexe, nécessite des systèmes de matchmaking et de gestion des sessions.
5. **Écran de Pêche (Vue Divisée) :**
   * Interface graphique montrant la surface et le fond marin.
   * **Valeur :** Améliore l’immersion.
   * **Faisabilité :** ???

**Moyenne Priorité**

1. **Collecte de Points et Système de Récompenses :**
   * Points gagnés pour chaque poisson attrapé et possibilité d'améliorations.
   * **Valeur :** Motive les joueurs à continuer de jouer.
   * **Faisabilité :** Modéré, nécessite une logique de gestion des points.
2. **Types d’Équipement (Canne à Pêche et Appâts) :**
   * Différents équipements pouvant être débloqués et améliorés.
   * **Valeur :** Personnalisation et progression du joueur.
   * **Faisabilité :** Modéré, dépend du système de points.
3. **Animation de Capture :**
   * Animation dynamique lorsque le poisson est accroché.
   * **Valeur :** Ajoute du réalisme et de l'excitation au gameplay.
   * **Faisabilité :** Complexe, mais réalisable avec des ressources graphiques.

**Basse Priorité**

1. **Événements en Direct :**
   * Organisation de compétitions temporaires avec des récompenses spéciales.
   * **Valeur :** Encourage l'engagement de la communauté.
   * **Faisabilité :** Complexe, nécessite une gestion des événements.
2. **Défis Quotidiens :**
   * Missions spécifiques pour gagner des récompenses.
   * **Valeur :** Favorise l'engagement à long terme.
   * **Faisabilité :** Complexe, nécessite une logique de suivi et de récompense.