



Menus & sous-menus (UX console)

0) Règles générales d'I/O

- **Saisie** : l'utilisateur tape un nombre puis `Entrée` .
- **Validation** : (à partir du jalon 14)
 - Si l'entrée **n'est pas un entier** → afficher `Choix invalide.` et **rester** dans le menu courant.
 - Si l'entrée **n'est pas dans la plage** proposée → `Choix invalide.` et **rester**.
- **Affichages d'état utiles** : or, PV/PVmax, XP/100, arme équipée, taille inventaire ; mana si `Mage` .

1) Menu principal

```
=== RPG Simplifié ===  
[1] Voir le héros  
[2] Préparer un combat (gérer inventaire) puis combattre  
[3] Voir l'inventaire / utiliser ou équiper  
[4] Boutique (acheter objets)  
[5] Taverne (se reposer)  
[0] Quitter  
Votre choix: _
```

Détails & enchaînements

- **[1] Voir le héros**
 - Affiche `toString()` du héros (PV, ATK, DEF, niveau), **or**, **XP/100**, **arme équipée** (ou "Aucune"), **taille inventaire**.
 - Si `Mage` : afficher `Mana: X/Y` .
 - Retour direct au **menu principal**.
- **[2] Préparer un combat**

- Ouvre le **Sous-menu Pré-combat** (cf. section 2) :
 - gérer l'inventaire (utiliser/équiper)
 - puis **lancer un combat** (monstre aléatoire).
- **[3] Inventaire (hors combat)**
 - Ouvre le **Sous-menu Inventaire** (cf. section 3).
 - Retour au **menu principal** à la fin.
- **[4] Boutique**
 - Ouvre le **Menu Boutique** (cf. section 4).
- **[5] Taverne**
 - Ouvre le **Menu Taverne** (cf. section 5).
- **[0] Quitter**
 - Termine proprement le programme (message "Au revoir !").

2) Sous-menu Pré-combat

```
=== Pré-combat ===  
<rappel du héros: PV, ATK, DEF, or, XP, arme, mana si Mage>  
[1] Gérer l'inventaire (utiliser / équiper)  
[2] Commencer le combat  
[0] Retour  
> _
```

Détails & enchaînements

- **[1] Gérer l'inventaire**
 - Redirige vers le **Sous-menu Inventaire** (section 3).
 - À la fin de la gestion, **revenir ici** (Pré-combat).
- **[2] Commencer le combat**
 - Tire un **monstre aléatoire** (ex. 50% Gobelins / 35% Troll / 15% Dragon).
 - Lance le **Menu Combat** (section 6).
 - Après le combat (victoire/défaite/fuite), **retour au menu principal**.

- **[0] Retour**
 - Retour au **menu principal**.

3) Sous-menu Inventaire (utiliser / équiper)

Si inventaire **vide** :

Inventaire vide.

→ Retour au menu appelant (principal ou pré-combat).

Sinon :

Inventaire :

1) Potion(Petite Potion) [...]
2) Trinket(Bague de Force) [+3 ATTAQUE]
3) Arme(Épée courte) [+3 ATK]
...
Utiliser/équiper quel objet ? (0 pour annuler) _

Détails & enchaînements

- L'utilisateur saisit un **index** :
 - **0** → annuler et **retour** au menu appelant.
 - **index** \notin [1..taille] → **Index invalide.** et **rester** dans ce sous-menu.
 - **index** valide → **appliquer l'objet** :
 - **Potion** → soigne (afficher PV récupérés).
 - **Trinket** → bonus **permanent** (afficher le bonus).
 - **Arme** → **équiper** l'arme (afficher le +ATK). L'**ancienne** (si présente) retourne dans l'inventaire.
 - L'objet **consommé** (Potion/Trinket) est **retiré** de l'inventaire.
Les armes **équipées** ne restent **pas** dans l'inventaire.
- Après application :
 - Afficher l'état mis à jour (ex. **ATK** , **PV** , **arme équipée**).

- **Rester** dans l'inventaire pour permettre d'enchaîner (ou retourner selon ta préférence).
(Dans notre version actuelle : on revient directement au menu appelant ; tu peux boucler si tu préfères.)

4) Menu Boutique (achat)

```
=== Boutique === (Or: <montant>)
1) Potion(Petite Potion) — 15 or
2) Potion(Grande Potion) — 30 or
3) Trinket(Amulette de Vitalité) [+20 PV_MAX] — 60 or
4) Trinket(Bague de Force) [+3 ATTAQUE] — 50 or
5) Trinket(Broche de Défense) [+2 DEFENSE] — 40 or
6) Arme(Épée courte) [+3 ATK] — 45 or
7) Arme(Arc de chasseur) [+4 ATK] — 55 or
8) Arme(Bâton runique) [+5 ATK] — 70 or
0) Quitter la boutique
> _
```

Détails & enchaînements

- `0` → quitter la boutique → **retour au menu principal**.
- `index` valide :
 - Vérifier l'or via `depenserOr(prix)` :
 - **Pas assez d'or** → `Pas assez d'or.` (rester en boutique).
 - **Assez d'or** → **cloner** l'objet (nouvelle instance), **ajouter** à l'inventaire, afficher `Achat réussi ... (reste X or)`.
- `index` invalide → `Choix invalide.` (rester en boutique).

5) Menu Taverne (repos payant)

```
=== Taverne ===
Une nuit coûte 20 or. (PV restaurés au maximum)
```

Votre or: <montant>
Dormir ? 1=Oui / 0=Non : _

Détails & enchaînements

- **0** → ne rien faire → **retour au menu principal**.
- **1** → tenter le paiement :
 - **Pas assez d'or** → **Pas assez d'or.** → **retour** au principal.
 - **Paielement OK** → **PV restaurés ! (Or restant: X)** → **retour** au principal.
- Autre entrée → **Choix invalide.** (rester ici).

6) Menu Combat (tour par tour)

Début de combat :

Un <NomMonstre> apparaît !

À chaque tour du joueur :

--- Tour du joueur ---
<Héros: PV/Max, ATK, DEF, niveau, (mana si Mage)>
<Monstre: PV/Max, ATK, DEF, niveau>

1) Attaquer
2) <Nom de la compétence spéciale du héros>
3) Utiliser un objet
4) Tenter de fuir
> _

Détails côté joueur

- **[1] Attaquer**
 - Applique l'attaque de base **±20%** puis DEF (min 1).
 - Affiche : **<Héros> attaque et inflige <N> dégâts.**
- **[2] Compétence spéciale**

- Appelle `competenceSpeciale(monstre)` :
 - Si 0 → afficher `La compétence a échoué (pas assez de ressource ?)`.
 - Sinon → afficher `<Héros> utilise <NomCompétence> et inflige <N> dégâts !`
- **[3] Utiliser un objet**
 - Ouvre le **Sous-menu Inventaire** (section 3).
Retour ensuite au **tour du joueur** (sans passer la main au monstre) — c'est un choix de design, tu peux aussi considérer que **utiliser un objet consomme l'action** ; notre version consomme l'action.
- **[4] Fuir**
 - Par ex. **40%** de chance.
 - Si succès → `Vous prenez la fuite !` → **retour menu principal**.
 - Sinon → `Échec de la fuite !` → on passe au **tour du monstre**.
- **Entrée invalide** → `Choix invalide.` et **redemander** l'action du joueur.

Tour du monstre

- Afficher :

--- Tour du monstre ---

- 30% **compétence spéciale**, sinon **attaque de base** :
 - Spéciale → `<Monstre> utilise <NomComp> et inflige <N> dégâts !`
 - Attaque → `<Monstre> attaque et inflige <N> dégâts.`
- Si héros tombe à 0 PV → **défaite**.

Fin de combat

- **Victoire** (monstre mort) :

Victoire ! Vous avez vaincu le <Monstre>.
Récompenses : +<xp> XP, +<or> or.

- Appliquer : `h.gagnerXP(m.getXpButin())` , `h.ajouterOr(m.getOrButin())` .
- **50%** de chance de loot : `Vous trouvez une Potion (+30 PV).`

- Si `Mage` → `+10 mana` (afficher).
- **Retour** au menu principal.
- **Défaite** (héros mort) :

Défaite... Vous avez été vaincu par le <Monstre>.
Vous reprenez vos esprits avec 1 PV.

- Mettre le héros à **1 PV**.
- **Retour** au menu principal.

7) Messages d'erreur et cas limites recommandés

- **Index d'inventaire invalide** → `Index invalide.` (rester dans le sous-menu inventaire).
- **Inventaire vide** quand on veut l'ouvrir → `Inventaire vide.` (retour).
- **Or insuffisant** (boutique/taverne) → `Pas assez d'or.` (rester/retour selon menu).
- **Fuite réussie/échouée** : messages dédiés.
- **Compétence qui échoue** (ex. mana insuffisante du Mage) → `La compétence a échoué (pas assez de ressource ?).`
- **Entrée non numérique** → `Choix invalide.` (grâce à `ConsoleIO.lireInt` qui renvoie `1`).

8) Raccourci "état du héros" (option UX)

Tu peux afficher un **mini statut** du héros **en bas** de chaque menu long :

[Héros] PV 72/90 | ATK 17 | DEF 9 | Or 85 | XP 40/100 | Arme: Épée courte (+3)

Et pour `Mage` :

[Héros] ... | Mana 35/50

9) Table de correspondance menus → méthodes (suggestion)

- Menu principal → `Main.main` boucle
 - [1] Voir héros → `Main.afficherHero(Heros h)`
 - [2] Pré-combat → `Main.preCombat(Heros h)`
 - [3] Inventaire → `Main.inventaire(Heros h)`
 - [4] Boutique → `Boutique.visiter(Heros h)`
 - [5] Taverne → `Taverne.visiter(Heros h)`
 - Combat → `Main.combat(Heros h, Monstre m)`
 - Monstre aléatoire → `Main.monstreAleatoire()`
-