



# Maquette et Structure pour RPG Game - Interface Frontend

🌟 **Structure des fichiers et routes**

```
/src
├── assets/
│   ├── images/
│   │   ├── backgrounds/
│   │   ├── characters/
│   │   ├── items/
│   │   └── ui/
│   └── styles/
│       ├── global.css
│       └── themes.css
├── components/
│   ├── auth/
│   │   ├── LoginForm.tsx
│   │   ├── RegisterForm.tsx
│   │   └── AuthWrapper.tsx
│   ├── character/
│   │   ├── CharacterCard.tsx
│   │   ├── CharacterCreation.tsx
│   │   ├── CharacterList.tsx
│   │   └── StatDistribution.tsx
│   ├── inventory/
│   │   ├── EquipmentSlot.tsx
│   │   ├── EquipmentView.tsx
│   │   ├── InventoryGrid.tsx
│   │   └── ItemCard.tsx
│   ├── shop/
│   │   ├── ItemForSale.tsx
│   │   ├── ShopInventory.tsx
│   │   └── TransactionModal.tsx
│   ├── ui/
│   │   ├── Button.tsx
│   │   ├── Card.tsx
│   │   ├── Modal.tsx
│   │   ├── Navigation.tsx
│   │   ├── Sidebar.tsx
│   │   └── Tooltip.tsx
│   └── layout/
│       ├── Footer.tsx
│       └── Header.tsx
```

```
|      └─ MainLayout.tsx
└─ pages/
    │   └─ AuthPage.tsx
    │   └─ CharacterCreationPage.tsx
    │   └─ CharacterSelectPage.tsx
    │   └─ DashboardPage.tsx
    │   └─ EquipmentPage.tsx
    │   └─ InventoryPage.tsx
    │   └─ ShopPage.tsx
    │   └─ NotFoundPage.tsx
└─ services/
    │   └─ authService.ts
    │   └─ characterService.ts
    │   └─ inventoryService.ts
    │   └─ shopService.ts
└─ store/
    │   └─ auth/
    │   └─ character/
    │   └─ inventory/
    │   └─ shop/
└─ utils/
    │   └─ formatters.ts
    │   └─ validators.ts
└─ App.tsx
```



## Routes principales

- `/` - Page d'accueil/Dashboard
- `/auth` - Page d'authentification (connexion/inscription)
- `/characters` - Liste des personnages
- `/characters/create` - Création de personnage
- `/characters/:id` - Détails du personnage
- `/characters/:id/equipment` - Gestion de l'équipement
- `/characters/:id/inventory` - Gestion de l'inventaire
- `/shop` - Boutique pour acheter/vendre des objets

# Maquettes des écrans principaux

## 1. Page d'authentification

EPIC QUEST RPG	
[Logo du jeu]	
<input type="checkbox"/> Connexion <input checked="" type="checkbox"/> Inscription	
Nom d'utilisateur:	
<input type="text"/>	
Mot de passe:	
<input type="text"/>	
Confirmer mot de passe:	
<input type="text"/>	
<input type="button" value="[S'INSCRIRE]"/> <input type="button" value="[ANNULER]"/>	
© 2023 Epic Quest RPG	

## 2. Création de personnage

EPIC QUEST RPG		Utilisateur: Joueur123		[*]
CRÉATION DE HÉROS				
[Portrait]		Statistiques		
[Changer]		Force: 5 [+] [-]		
		Agilité: 3 [+] [-]		
		Intelligence 7 [+] [-]		
		Constitution 6 [+] [-]		
		Sagesse: 4 [+] [-]		
Nom: [_____]		Charisme: 5 [+] [-]		
Race:		Points restants: 5		
[Humain ▼]				
Classe:				
[Mage ▼]		Aperçu des		
		compétences		
Niveau: 1				
XP: 0/100		• Boule de feu		
		• Armure magique		
[CRÉER PERSONNAGE]		[RÉINITIALISER]		

### 3. Sélection de personnage

```
+-----+
| EPIC QUEST RPG           Utilisateur: Joueur123  [?] |
+-----+
|
| MES HÉROS                                     [+ NOUVEAU HÉROS] |
|
| +-----+ +-----+ |
| |                                     | | | |
| | [Portrait]                       | | [Portrait] | |
| |                                     | |
| | Gandalf                           | | Aragorn   | |
| | Humain – Mage                     | | Humain – Guerrier | |
| | Niveau 5                          | | Niveau 3   | |
| |                                     | |
| | [SÉLECTIONNER]                   | | [SÉLECTIONNER] | |
| +-----+ +-----+ |
|
| +-----+ |
| |                                     | |
| | [Portrait]                       | |
| |                                     | |
| | Legolas                           | |
| | Elfe – Archer                     | |
| | Niveau 4                          | |
| |                                     | |
| | [SÉLECTIONNER]                   | |
| +-----+ |
|
+-----+
```

## 4. Gestion de l'équipement

EPIC QUEST RPG		Héros: Gandalf		[≡]
ÉQUIPEMENT		[INVENTAIRE]		[BOUTIQUE]
+-----+		+-----+		
[Portrait]		Statistiques		
[Casque]	[Amulette]	PV: 120/120		
		Mana: 85/85		
[Armure]	[Arme]			
		FOR: 5 (+2)		
[Gants]	[Bouclier]	AGI: 3 (+1)		
		INT: 12 (+3)		
[Bottes]	[Anneau]	CON: 6 (+0)		
		SAG: 8 (+2)		
+-----+		CHA: 7 (+1)		
		Attaque: 28		
		Défense: 35		
		+-----+		
		[SAUVEGARDER]		

# 5. Gestion de l'inventaire et vente d'objets

+-----+		
	EPIC QUEST RPG	Héros: Gandalf [≡]
+-----+		
	INVENTAIRE	[ÉQUIPEMENT] [BOUTIQUE]
	Or: 275	
	+-----+	
	[Potion] [Staff] [Robe] [Scroll] [Gem] [Book]	
	[Potion] [Ring] [Food] [ ] [ ] [ ]	
	[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]	
	+-----+	
	DÉTAIL DE L'OBJET	
	+-----+	
	Bâton de Feu	
	Arme à deux mains - Rare	
	Dégâts: 15-22	
	+3 Intelligence	
	+5% Chance de critique	
	"Un bâton imprégné de magie de feu"	
	[ÉQUIPER]	[VENDRE (125 or)] [JETER]
	+-----+	
+-----+		



## 6. Boutique

+-----+		
	EPIC QUEST RPG	Héros: Gandalf [≡]
+-----+		
	BOUTIQUE	[ÉQUIPEMENT] [INVENTAIRE]
	Or: 275	
	OBJETS DISPONIBLES	
	+-----+	
	[Image]	[Image]
	Grimoire de glace	Amulette de sagesse
	Prix: 350 or	Prix: 200 or
	[ACHETER]	[ACHETER]
	+-----+	
	+-----+	
	[Image]	[Image]
	Potion de mana	Chapeau de mage
	Prix: 45 or	Prix: 180 or
	[ACHETER]	[ACHETER]
	+-----+	
	VENDRE UN OBJET	
	[Ouvrir inventaire pour vendre des objets]	
+-----+		



# Fonctionnalités principales

## 1. Gestion des comptes

- Création de compte utilisateur avec nom d'utilisateur et mot de passe
- Connexion/déconnexion
- Profil utilisateur modifiable
- Sauvegarde de progression dans le cloud

## 2. Création de personnages

- Interface intuitive pour distribution des points de compétence
- Choix de race et classe avec aperçu des bonus
- Personnalisation visuelle (avatar/portrait)
- Statistiques expliquées avec infobulle

## 3. Gestion de l'équipement

- Système de glisser-déposer pour équiper/déséquiper
- Visualisation des bonus d'équipement
- Comparaison d'objets (actuel vs nouvel objet)
- Restrictions par classe et niveau

## 4. Gestion de l'inventaire

- Grille d'inventaire avec objets visuels
- Tri par type, rareté, valeur
- Détails des objets avec statistiques
- Actions (utiliser, équiper, vendre, jeter)

## 5. Système de commerce

- Achat d'objets avec l'or gagné en combat
- Vente d'objets à prix variables selon leur rareté
- Négociation possible (mini-jeu basé sur le charisme)
- Objets spéciaux disponibles selon la progression



## Technologies recommandées

- **Framework frontend:** React ou Angular
- **Gestion d'état:** Redux ou Context API
- **Styles:** Styled Components ou Tailwind CSS
- **Animation:** Framer Motion ou GSAP
- **Backend:** Firebase ou votre propre service REST

Cette interface complète offrira une expérience immersive pour les joueurs, avec un accent sur l'ergonomie et la facilité d'utilisation tout en conservant l'atmosphère d'un RPG classique.