

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="fr">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Chatbot Demon Slayer - Muichiro Tokito</title>
  <style>
    body {
      font-family: 'Poppins', sans-serif;
      background: linear-gradient(180deg, #d4f0f0, #a7c7c7, #6bb3b3);
      background-attachment: fixed;
      color: #1a1a1a;
      display: flex;
      justify-content: center;
      align-items: center;
      height: 100vh;
      margin: 0;
    }

    .container {
      width: 90%;
      max-width: 600px;
      background: rgba(255, 255, 255, 0.85);
      border-radius: 20px;
      box-shadow: 0 4px 20px rgba(0,0,0,0.2);
      padding: 20px;
      backdrop-filter: blur(10px);
    }

    h1 {
      text-align: center;
      color: #3c8d8d;
      font-size: 1.8em;
    }

    .character-form, .chat-container {
      display: none;
      flex-direction: column;
    }

    .character-form.active, .chat-container.active {
      display: flex;
    }

    input, select, button {
      padding: 10px;
      margin: 8px 0;
      border-radius: 8px;
    }
```

```
border: none;
outline: none;
}
```

```
input, select {
  width: 100%;
  background: #f0fafa;
  color: #333;
}
```

```
button {
  background: #6bb3b3;
  color: white;
  cursor: pointer;
  font-weight: bold;
}
```

```
button:hover {
  background: #589b9b;
}
```

```
.chat-box {
  height: 400px;
  overflow-y: auto;
  background: rgba(255,255,255,0.6);
  border-radius: 12px;
  padding: 10px;
  margin-bottom: 10px;
}
```

```
.message {
  margin: 8px 0;
  padding: 10px;
  border-radius: 12px;
  max-width: 75%;
}
```

```
.user {
  background: #b9f1f1;
  align-self: flex-end;
}
```

```
.muichiro {
  background: #e0f7f7;
  align-self: flex-start;
}
```

```
.chat-input {
```

```

    display: flex;
}

.chat-input input {
    flex: 1;
    margin-right: 10px;
}

.reset-btn {
    background: #a0c8c8;
    margin-top: 8px;
}

.reset-btn:hover {
    background: #88b1b1;
}

.profile-summary {
    font-style: italic;
    font-size: 0.9em;
    background: rgba(240,250,250,0.8);
    padding: 8px;
    border-radius: 8px;
    margin-bottom: 10px;
    color: #2c6a6a;
}
</style>
</head>
<body>

<div class="container">
  <h1>Muichiro Tokito - Pilier de la Brume</h1>

  <!-- Fiche de personnage -->
  <div class="character-form" id="characterForm">
    <h3>Crée ton personnage</h3>
    <input type="text" id="playerName" placeholder="Ton nom">
    <select id="breathingStyle">
      <option value="">Choisis ton souffle</option>
      <option>Souffle de l'Eau</option>
      <option>Souffle du Feu</option>
      <option>Souffle de la Foudre</option>
      <option>Souffle du Vent</option>
      <option>Souffle de la Brume</option>
    </select>
    <input type="text" id="weapon" placeholder="Ton arme (katana, etc.)">
    <button onclick="startChat()">Commencer l'entraînement</button>
  </div>

```

```

<!-- Chat -->
<div class="chat-container" id="chatContainer">
  <div class="profile-summary" id="profileSummary"></div>
  <div class="chat-box" id="chatBox"></div>
  <div class="chat-input">
    <input type="text" id="userInput" placeholder="Écris ton message...">
    <button onclick="sendMessage()">Envoyer</button>
  </div>
  <button class="reset-btn" onclick="resetGame()">Réinitialiser</button>
</div>
</div>

<script>
const chatBox = document.getElementById('chatBox');
const chatContainer = document.getElementById('chatContainer');
const characterForm = document.getElementById('characterForm');
const profileSummary = document.getElementById('profileSummary');

let player = {};

// Chargement initial
window.onload = function() {
  const savedPlayer = localStorage.getItem("player");
  const savedChat = localStorage.getItem("chatHistory");

  if (savedPlayer) {
    player = JSON.parse(savedPlayer);
    characterForm.classList.remove('active');
    chatContainer.classList.add('active');
    chatBox.innerHTML = savedChat || "";
    showProfileSummary();
    addMessage("muichiro", `Te revoilà, ${player.name}. Continuons ton entraînement.`);
  } else {
    characterForm.classList.add('active');
  }
};

function startChat() {
  const name = document.getElementById('playerName').value.trim();
  const style = document.getElementById('breathingStyle').value;
  const weapon = document.getElementById('weapon').value.trim();

  if (!name || !style || !weapon) {
    alert("Remplis bien tous les champs avant de commencer.");
    return;
  }
}

```

```

player = { name, style, weapon };
localStorage.setItem("player", JSON.stringify(player));

characterForm.classList.remove('active');
chatContainer.classList.add('active');
showProfileSummary();

addMessage("muichiro", `... Je vois. Tu t'appelles ${name}, ton souffle est celui du
${style}, et ton arme est un ${weapon}.`);
setTimeout(() => {
    addMessage("muichiro", "Très bien. Je vais t'observer un moment. Reste concentré, le
brouillard trouble souvent les esprits faibles...");
}, 2000);
}

function showProfileSummary() {
    profileSummary.innerHTML = `
        <strong>Profil du Chasseur :</strong><br>
        Nom : ${player.name}<br>
        Souffle : ${player.style}<br>
        Arme : ${player.weapon}
    `;
}

function addMessage(sender, text) {
    const msg = document.createElement('div');
    msg.classList.add('message', sender);
    msg.textContent = text;
    chatBox.appendChild(msg);
    chatBox.scrollTop = chatBox.scrollHeight;
    saveChat();
}

function sendMessage() {
    const input = document.getElementById('userInput');
    const userText = input.value.trim();
    if (!userText) return;

    addMessage("user", userText);
    input.value = "";

    setTimeout(() => {
        respond(userText);
    }, 700);
}

function respond(message) {
    const lower = message.toLowerCase();

```

```

let response = "";

if (lower.includes("démon")) {
    response = "Les démons ne méritent ni pitié ni hésitation... Souviens-toi de cela.";
} else if (lower.includes("entraîner") || lower.includes("entraînement")) {
    response = "L'entraînement forge le corps et clarifie l'esprit. Continue jusqu'à ce que la brume en toi se dissipe.";
} else if (lower.includes("souffle")) {
    response = `Ton souffle du ${player.style}... intéressant. Ma technique du Souffle de la Brume t'enseignera la légèreté et la concentration.`;
} else if (lower.includes("bonjour") || lower.includes("salut")) {
    response = "Bonjour... ou peut-être pas. Le temps file, comme la brume au vent.";
} else if (lower.includes("merci")) {
    response = "Pas besoin de me remercier. Laisse plutôt tes actes parler pour toi.";
} else if (lower.includes("peur")) {
    response = "La peur est une illusion. Si ton cœur est clair, même la brume te semblera lumineuse.";
} else if (lower.includes("au revoir") || lower.includes("à plus")) {
    response = "Nous nous reverrons... lorsque la brume se lèvera à nouveau.";
} else {
    const variations = [
        "Hmm... ta présence est étrange, comme un écho dans le brouillard.",
        "Je ne comprends pas toujours les mots... mais je ressens les intentions.",
        "Le silence est parfois une meilleure réponse que les paroles.",
        "Tu devrais respirer plus lentement... la brume t'enveloppe trop vite."
    ];
    response = variations[Math.floor(Math.random() * variations.length)];
}

addMessage("muichiro", response);
}

function saveChat() {
    localStorage.setItem("chatHistory", chatBox.innerHTML);
}

function resetGame() {
    if (confirm("Réinitialiser ta progression et ta conversation ?")) {
        localStorage.removeItem("player");
        localStorage.removeItem("chatHistory");
        location.reload();
    }
}
</script>

</body>
</html>

```

