

# PLANO DE TRABALHO - 7 DIAS ATÉ O LANÇAMENTO

## CRONOGRAMA COMPLETO

### DIA 1 (HOJE) - VALIDAÇÃO SNES

#### **MANHÃ (9h-12h) - 3 horas**

**09:00 - 09:30 | Setup & Preparação**

- [ ] Backup completo do projeto
- [ ] Git commit: "Pre-launch testing phase"
- [ ] Criar pasta: /test-results/day1/
- [ ] Preparar planilha de testes (Excel/Google Sheets)

**09:30 - 10:00 | Teste #1: Super Mario World**

- [ ] Abrir GUI
- [ ] Selecionar SNES
- [ ] Carregar: Super Mario World.smc
- [ ] Extrair texto
- [ ] Capturar screenshot do log
- [ ] Validar extracted\_text.txt
- [ ] Contar strings extraídas: \_\_\_\_\_
- [ ] Traduzir (Gemini ou Ollama)
- [ ] Validar tradução
- [ ] Tempo total: \_\_\_\_\_ min
- [ ] RESULTADO:  PASS /  FAIL

**10:00 - 10:30 | Teste #2: Donkey Kong Country 2**

- [ ] Repetir processo acima
- [ ] Comparar performance vs. Mario
- [ ] Anotar diferenças
- [ ] RESULTADO:  PASS /  FAIL

**10:30 - 11:30 | Teste #3: Legend of Zelda**

- [ ] Repetir processo acima
- [ ] Validar textos longos (diálogos)
- [ ] Verificar quebras de linha preservadas
- [ ] Tempo de tradução: \_\_\_\_\_ min
- [ ] RESULTADO:  PASS /  FAIL

## 11:30 - 12:00 | Análise de Resultados

- [ ] Criar relatório: test\_results\_day1.md
- [ ] Listar bugs encontrados (se houver)
- [ ] Priorizar correções
- [ ] Decidir: passar pro Dia 2 ou corrigir bugs?

## ALMOÇO (12h-13h) ☺

## TARDE (13h-17h) - 4 horas

### 13:00 - 14:00 | Correção de Bugs (se necessário)

- [ ] Bug #1: \_\_\_\_\_  
Solução: \_\_\_\_\_
- [ ] Bug #2: \_\_\_\_\_  
Solução: \_\_\_\_\_
- [ ] Testar novamente após correções

### 14:00 - 15:00 | Testes Adicionais SNES

- [ ] Teste opcional #4: Final Fantasy VI
- [ ] Teste opcional #5: Chrono Trigger
- [ ] Teste opcional #6: (sua escolha)

Objetivo: Validar robustez do sistema

### 15:00 - 16:00 | Documentação

- [ ] Atualizar README.md
- [ ] Criar: SNES\_SUPPORTED\_GAMES.md
- [ ] Listar jogos testados com sucesso

- [ ] Documentar configurações funcionais
- [ ] Capturar screenshots dos sucessos

### 16:00 - 17:00 | Preparação PS1

- [ ] Baixar ISO PS1 para teste (sugestão: Castlevania SOTN)
- [ ] Instalar ferramentas: 7-Zip, CDMage (se Windows)
- [ ] Estudar estrutura ISO PS1
- [ ] Revisar ps1\_config.json
- [ ] Ajustar offsets baseado em pesquisa

### NOITE (19h-21h) - 2 horas (opcional, se tiver energia)

#### 19:00 - 20:00 | Pesquisa de Mercado

- [ ] Visitar Gumroad: pesquisar "rom translation"
- [ ] Analisar preços de ferramentas similares
- [ ] Ler reviews de competidores
- [ ] Anotar pontos fortes/fracos
- [ ] Definir seu diferencial

#### 20:00 - 21:00 | Planejamento Dia 2

- [ ] Listar ISOs PS1 disponíveis
- [ ] Preparar ambiente de teste
- [ ] Revisar código relacionado a PS1
- [ ] Git commit: "Day 1 complete - SNES validated"

## 🎮 DIA 2 (AMANHÃ) - VALIDAÇÃO PS1

### MANHÃ (9h-13h) - 4 horas

#### 09:00 - 10:00 | Setup PS1

- [ ] Extrair ISO para pasta de trabalho
- [ ] Identificar arquivos de texto no ISO
- [ ] Usar hex editor: localizar strings manualmente
- [ ] Anotar offsets importantes
- [ ] Atualizar ps1\_config.json com dados reais

**10:00 - 11:30 | Teste #1: PS1 ISO Simples**

- [ ] Carregar ISO na GUI
- [ ] Tentar extrair texto
- [ ] Analisar log de erros (provavelmente haverá)
- [ ] Ajustar configuração
- [ ] Retry até funcionar
- [ ] RESULTADO:  PASS /  FAIL

**11:30 - 13:00 | Debugging & Ajustes**

Se falhou:

- [ ] Verificar encoding (Shift-JIS vs ASCII)
- [ ] Ajustar offsets
- [ ] Verificar estrutura de ponteiros
- [ ] Testar extração manual primeiro
- [ ] Integrar na GUI depois

Se funcionou:

- [ ] Testar tradução completa
- [ ] Validar output
- [ ] Capturar evidências

---

**ALMOÇO (13h-14h) ☺**

---

**TARDE (14h-18h) - 4 horas****14:00 - 16:00 | Testes PS1 Adicionais**

- [ ] ISO #2: (diferente do primeiro)
- [ ] ISO #3: (se der tempo)
- [ ] Comparar estruturas entre ISOs
- [ ] Documentar padrões encontrados
- [ ] Criar template de config genérico

**16:00 - 17:00 | Comparaçao SNES vs PS1**

- [ ] Performance: tempo de extração
- [ ] Qualidade: textos capturados
- [ ] Limitações: o que não funciona
- [ ] Criar tabela comparativa

**17:00 - 18:00 | Relatório Dia 2**

- [ ] Documentar descobertas PS1
- [ ] Atualizar PS1\_SUPPORTED\_GAMES.md
- [ ] Listar ISOs testados
- [ ] Criar FAQ com problemas comuns
- [ ] Git commit: "Day 2 complete - PS1 validated"

**NOITE (19h-21h) - 2 horas****19:00 - 20:00 | Decisão: Adicionar N64/GBA?**

- [ ] Analisar tempo restante (5 dias)
- [ ] Avaliar complexidade N64
- [ ] Decidir: foco em polir SNES+PS1 OU adicionar plataformas?

Recomendação: POLIR O QUE FUNCIONA

- 2 plataformas sólidas > 4 plataformas bugadas
- Você pode adicionar N64 em v1.1 (pós-launch)

**20:00 - 21:00 | Planejamento Dias 3-7**

- [ ] Revisar roadmap
- [ ] Ajustar timeline se necessário
- [ ] Listar tarefas críticas vs opcionais
- [ ] Priorizar: o que é ESSENCIAL para lançar?

**⌚ DIA 3 - POLIMENTO UX/UI****MANHÃ (9h-13h) - 4 horas****09:00 - 10:30 | Melhorias de Interface**

- [ ] Adicionar splash screen
  - Logo + "Loading..."
  - Versão + Copyright
- [ ] Melhorar barra de progresso
  - Mostrar % exato
  - Tempo estimado restante
  - Velocidade (textos/seg)

- [ ] Adicionar ícones
  - Botões com ícones (extração, tradução, etc)
  - Status indicators ( X ☰)

## 10:30 - 12:00 | Mensagens de Erro User-Friendly

Substituir:

"Exception: FileNotFoundError at line 234"

Por:

"Arquivo ROM não encontrado.

Por favor, verifique se o caminho está correto.

Caminho esperado: /path/to/file.smc"

[ ] Revisar TODAS as mensagens de erro

[ ] Adicionar dicas de solução

[ ] Traduzir para português (se GUI em PT)

[ ] Testar cada erro propositalmente

## 12:00 - 13:00 | Tutorial de Primeiro Uso

- [ ] Criar wizard de boas-vindas
  - "Bem-vindo ao ROM Translator!"
  - "Passo 1: Selecione uma plataforma"
  - "Passo 2: Carregue uma ROM"
  - "Passo 3: Extraia o texto"
  - Checkbox: "Não mostrar novamente"

[ ] Salvar preferência em config.json

## ALMOÇO (13h-14h) ☺

## TARDE (14h-18h) - 4 horas

### 14:00 - 15:30 | Features Extras (se der tempo)

- [ ] Histórico de traduções
  - Mostrar últimas 10 ROMs processadas
  - Botão "Carregar novamente"

- [ ] Preview de texto extraído
  - Janela modal com primeiras 50 linhas
  - Scroll para ver mais

- [ ] Estatísticas
  - Total de textos extraídos: \_\_\_\_\_
  - Tempo de processamento: \_\_\_\_\_
  - Custo estimado (se API paga): \$\_\_\_\_\_

### 15:30 - 17:00 | Tema Dark/Light (se der tempo)

- [ ] Implementar toggle dark/light
- [ ] Testar legibilidade em ambos
- [ ] Salvar preferência
- [ ] Aplicar ao iniciar

### 17:00 - 18:00 | Testes de Usabilidade

- [ ] Pedir para alguém testar (amigo, familiar)
- [ ] Observar onde eles travam
- [ ] Anotar confusões/dúvidas
- [ ] Ajustar com base no feedback
- [ ] Git commit: "Day 3 complete - UX polished"

## 📦 DIA 4 - EMPACOTAMENTO

### MANHÃ (9h-13h) - 4 horas

#### 09:00 - 11:00 | Build Windows (.exe)

- [ ] Instalar PyInstaller: pip install pyinstaller
- [ ] Criar spec file customizado
- [ ] Incluir todos assets (ícones, configs)
- [ ] Build: pyinstaller --onefile --windowed gui\_translator.py
- [ ] Testar .exe em máquina limpa (VM ou PC diferente)
- [ ] Verificar tamanho (< 100MB ideal)
- [ ] Se muito grande: otimizar (excluir dependências não usadas)

#### 11:00 - 13:00 | Build Linux (AppImage)

- [ ] Instalar appimage-builder
- [ ] Criar AppImage recipe
- [ ] Build AppImage
- [ ] Testar em Ubuntu 22.04
- [ ] Testar em Debian 11
- [ ] Verificar dependências incluídas

---

## TARDE (14h-18h) - 4 horas

### 14:00 - 15:30 | Redução de Tamanho

Se executável > 100MB:

- [ ] Usar UPX compressor
- [ ] Excluir debug symbols
- [ ] Remover imports não usados
- [ ] Considerar pip install --no-deps
- [ ] Meta: < 50MB final

### 15:30 - 17:00 | Instalador (opcional, mas recomendado)

Windows:

- [ ] Usar Inno Setup (free)
- [ ] Criar script de instalação
- [ ] Adicionar atalho no Desktop
- [ ] Adicionar entrada no Menu Iniciar
- [ ] Opção de desinstalação

Linux:

- [ ] AppImage já é portável (OK)
- [ ] Ou criar .deb package (Ubuntu/Debian)

### 17:00 - 18:00 | Validação Final de Builds

- [ ] Testar instalação completa (Windows)
- [ ] Testar AppImage (Linux)
- [ ] Verificar ativação de licença funciona
- [ ] Testar em máquina SEM Python instalado
- [ ] Documentar requisitos mínimos de sistema
- [ ] Git commit: "Day 4 complete - Builds ready"

---

## DIA 5 - DOCUMENTAÇÃO & MARKETING

### MANHÃ (9h-13h) - 4 horas

#### 09:00 - 10:30 | README.md Profissional

- [ ] Seções:

- Badges (license, version, platform)

- Screenshot principal
- Features list
- Quick start (5 comandos)
- Installation (Windows, Linux, Mac)
- Usage examples
- FAQ
- Contributing
- License
- Support

[ ] Usar Markdown avançado (collapsible sections, tables)  
[ ] Adicionar GIFs demonstrativos

## 10:30 - 12:00 | Guias Específicos

- [ ] INSTALLATION.md
  - Windows: passo-a-passo com prints
  - Linux: comandos + troubleshooting
  - Mac: instruções alternativas
- [ ] USER\_GUIDE.md
  - Tour pela interface
  - Como extrair texto
  - Como traduzir
  - Configurações avançadas
- [ ] TROUBLESHOOTING.md
  - "ROM não carrega" → solução
  - "Tradução falha" → solução
  - "GUI não abre" → solução
  - Logs de debug

## 12:00 - 13:00 | Documentação Técnica

- [ ] API\_REFERENCE.md (para desenvolvedores)
- [ ] CONTRIBUTING.md (como contribuir)
- [ ] CODE\_OF\_CONDUCT.md
- [ ] CHANGELOG.md (histórico de versões)

---

## TARDE (14h-18h) - 4 horas

### 14:00 - 15:30 | Material Visual

- [ ] Logo profissional
  - Canva.com (free)

- 512x512px PNG
- Fundo transparente
- Estilo retro/pixel art

- [ ] Screenshots (8-10)
  - Interface principal
  - Extração em progresso
  - Tradução completa
  - Configurações
  - Antes/depois texto

- [ ] GIF animado (< 10MB)
  - Screencast: carregar ROM → traduzir → sucesso
  - Giphy Capture ou LICEcap
  - Loop infinito

## 15:30 - 17:00 | Vídeo Demo (YouTube)

- [ ] Roteiro:
  - 0:00 - Intro (problema que resolve)
  - 0:30 - Interface tour
  - 1:00 - Demo: traduzir Super Mario World
  - 2:00 - Demo: traduzir jogo PS1
  - 3:00 - Comparação com ferramentas antigas
  - 3:30 - Pricing & onde comprar
  - 4:00 - Conclusão + CTA

- [ ] Gravar com OBS Studio
- [ ] Editar com DaVinci Resolve (free)
- [ ] Música de fundo: epidemic sound ou free music archive
- [ ] Thumbnail atrativo (YouTube requirements)

## 17:00 - 18:00 | Copy de Vendas

- [ ] Escrever descrição para Gumroad (ver template no LAUNCH\_STRATEGY.md)
- [ ] Criar bullet points persuasivos
- [ ] Adicionar prova social (se tiver beta testers)
- [ ] Emphasizar benefícios, não features
- [ ] Call-to-action claro
- [ ] Git commit: "Day 5 complete - Documentation ready"

# ⌚ DIA 6 - SETUP GUMROAD & MARKETING

## MANHÃ (9h-13h) - 4 horas

### 09:00 - 10:30 | Criar Conta Gumroad

- [ ] Registrar em gumroad.com
- [ ] Verificar identidade (pode demorar 24-48h)
- [ ] Configurar pagamento (PayPal ou Stripe)
- [ ] Definir informações fiscais
- [ ] Criar perfil de vendedor atrativo

## 10:30 - 12:30 | Criar Listing do Produto

- [ ] Nome: "ROM Translation Framework - AI-Powered Translator"
- [ ] URL: gumroad.com/l/rom-translator
- [ ] Descrição: (usar template do LAUNCH\_STRATEGY.md)
- [ ] Upload de screenshots (8-10 imagens)
- [ ] Upload de arquivos:
  - Windows .exe ou .zip
  - Linux AppImage
  - User Guide PDF
  - Quick Start PDF
  - Config templates
- [ ] Configurar tiers:
  - Free (link para GitHub)
  - Indie: \$19.99
  - Pro: \$49.99
  - Enterprise: \$199/ano
- [ ] Ativar código de desconto: LAUNCH25 (25% off)
- [ ] Configurar email pós-compra customizado

## 12:30 - 13:00 | Testar Fluxo de Compra

- [ ] Fazer compra teste (modo sandbox)
- [ ] Verificar email de confirmação
- [ ] Testar download do produto
- [ ] Verificar ativação de licença funciona
- [ ] Ajustar se necessário

## TARDE (14h-18h) - 4 horas

### 14:00 - 15:00 | Setup Social Media

- [ ] Twitter/X:
  - Bio: "Building AI-powered ROM translation tools"
  - Header: Banner do produto

- Pin tweet: Anúncio de lançamento

- [ ] Reddit account preparado
- [ ] YouTube channel (se ainda não tem)
- [ ] GitHub repo público (free version)

## 15:00 - 16:30 | Preparar Conteúdo de Launch

- [ ] Rascunhar posts para Reddit:
  - r/Roms: "I built an AI ROM translator"
  - r/RomHacking: "[Tool] New GUI translator"
  - r/emulation: "ROM Translation Made Easy"
  - r/SideProject: "Launched my ROM tool"

- [ ] Preparar tweet thread (10 tweets):
  - Tweet 1: "I spent 6 months building..."
  - Tweet 2: "The problem: Old tools are CLI-only..."
  - Tweet 3: "My solution: Modern GUI with AI..."
  - Tweet 4-9: Features, demo GIF, screenshots
  - Tweet 10: "Available now: [link]"

- [ ] Rascunhar email para lista (se tiver)

## 16:30 - 18:00 | Preparar Press Kit

- [ ] Criar pasta: /press-kit/
  - Product\_Sheet.pdf
  - Screenshots (high-res)
  - Logo (SVG + PNG)
  - Press\_Release.md
  - Contact info
- [ ] Lista de contatos:
  - Gaming journalists
  - YouTubers (retro gaming)
  - Blogs (emulation, translation)
- [ ] Preparar email pitch (curto e direto)
- [ ] Git commit: "Day 6 complete - Marketing ready"

---

## 🚀 DIA 7 - LANÇAMENTO!

### MANHÃ (9h-12h) - 3 horas

#### 09:00 - 09:30 | Checklist Final

- [ ] Gumroad listing: público e ativo
- [ ] Todos os arquivos uploadados
- [ ] Códigos de desconto ativos
- [ ] Video demo: público no YouTube
- [ ] GitHub repo: público
- [ ] Redes sociais: prontas
- [ ] Support email: funcionando
- [ ] Licença: activation testada

### 09:30 - 10:00 | GO LIVE! 🎉

- [ ] Publicar produto no Gumroad
- [ ] Post em Reddit (todos os subs relevantes)
- [ ] Tweet thread
- [ ] Post em Discord servers
- [ ] Atualizar GitHub README com link de compra
- [ ] Email para lista (se tiver)

### 10:00 - 12:00 | Engajamento Ativo

- [ ] Responder TODOS os comentários no Reddit
- [ ] Responder mentions no Twitter
- [ ] Agradecer primeiros compradores
- [ ] Retweet feedback positivo
- [ ] Fix bugs urgentes se reportados

---

## TARDE (14h-18h) - 4 horas

### 14:00 - 15:00 | Post Launch #2

- [ ] Cross-post em mais comunidades
- [ ] Post em Facebook groups
- [ ] Post em LinkedIn (se tiver)
- [ ] Compartilhar em Discord DMs (amigos)

### 15:00 - 17:00 | Análise Inicial

- [ ] Verificar analytics Gumroad
- [ ] Quantas visitas: \_\_\_\_\_
- [ ] Quantas vendas: \_\_\_\_\_
- [ ] Taxa de conversão: \_\_\_\_\_ %

- [ ] Feedback dos primeiros usuários
- [ ] Bugs críticos reportados

## 17:00 - 18:00 | Ajustes Rápidos

- [ ] Fix bugs críticos (se houver)
- [ ] Atualizar FAQ baseado em perguntas
- [ ] Melhorar descrição se conversão baixa
- [ ] Agradecer primeiros 10 clientes pessoalmente

## NOITE (19h-21h) - 2 horas

### 19:00 - 20:00 | Post em Product Hunt (opcional)

- [ ] Criar listing no ProductHunt
- [ ] Pedir upvotes de amigos (legalmente)
- [ ] Responder todos os comentários
- [ ] Objetivo: Top 10 do dia (mais visibilidade)

### 20:00 - 21:00 | Celebração & Reflexão 🎉

- [ ] Comemorar! Você lançou um produto! 🎉
- [ ] Anotar lições aprendidas
- [ ] Planejar próxima semana (suporte, v1.1)
- [ ] Dormir cedo (você merece) 😴

## 📊 MÉTRICAS PARA ACOMPANHAR (Pós-Launch)

### Diariamente (Primeira Semana):

- Vendas: \_\_\_\_\_
- Visitas ao Gumroad: \_\_\_\_\_
- Taxa de conversão: \_\_\_\_\_ %
- Suporte tickets: \_\_\_\_\_
- Bugs reportados: \_\_\_\_\_
- Reviews/feedback: \_\_\_\_\_

### Semanalmente:

- MRR (Monthly Recurring Revenue)
- CAC (Customer Acquisition Cost)
- LTV (Lifetime Value)
- Churn rate
- NPS (Net Promoter Score)

## ⌚ EXPECTATIVAS REALISTAS

### Primeiras 24h:

Conservador: 5-10 vendas (\$100-\$200)  
Realista: 10-20 vendas (\$200-\$500)  
Otimista: 20-50 vendas (\$500-\$1,500)

### Primeira Semana:

Conservador: 15-30 vendas (\$300-\$800)  
Realista: 30-75 vendas (\$800-\$2,000)  
Otimista: 75-150 vendas (\$2,000-\$5,000)

### Primeiro Mês:

Conservador: 50-100 vendas (\$1,000-\$2,500)  
Realista: 100-200 vendas (\$2,500-\$5,000)  
Otimista: 200-500 vendas (\$5,000-\$15,000)

## ⚠ PLANO B (Se as vendas forem lentas)

### Ações Imediatas:

- [ ] Reduzir preço temporariamente (50% off)
- [ ] Oferecer versão trial (7 dias grátis)
- [ ] Fazer giveaway (10 licenças grátis)
- [ ] Investir em ads (Reddit, Twitter - \$50-100)
- [ ] Pedir reviews honestas
- [ ] Criar conteúdo: tutoriais, case studies
- [ ] Parceria com influencers (enviar licenças)
- [ ] Refinar value proposition (testar copy diferente)

## CHECKLIST MESTRE

DIA 1: [ ] SNES validado  
DIA 2: [ ] PS1 validado  
DIA 3: [ ] UX polido  
DIA 4: [ ] Builds prontos  
DIA 5: [ ] Docs completas  
DIA 6: [ ] Marketing pronto  
DIA 7: [ ] LANÇADO! 

---

**BOA SORTE, FUTURO EMPREENDEDOR!**  

Lembre-se: **Shipping > Perfection**

É melhor lançar um MVP (Minimum Viable Product) funcional do que esperar 6 meses pelo produto perfeito.

Você pode sempre lançar v1.1, v1.2, v2.0 depois! 