

# Document de Conception : Sorcier Quiz (Android X iOS)

## I. Introduction et Concept du Jeu

- **Titre du Projet** : Sorcier Quiz : Quel Est Ton Archétype Magique ?
- **Objectif** : Créer une application mobile **cross-platform (Android/iOS)** simple et engageante, développée en **React Native avec Expo**, qui répond à la question : « Quel type de sorcier es-tu ? ».
- **Format** : Un **Questionnaire à Choix Multiples (QCM)** de 20 questions.
- **Public Cible** : Fans de fantasy, de l'univers magique, et utilisateurs occasionnels d'applications de quiz.
- **Facteur d'Originalité** : Utilisation d'archétypes de magie basés sur la **philosophie et les éléments** plutôt que sur des maisons classiques.

## II. Les Archétypes de Sorciers (Les 4 Types)

Pour maximiser l'originalité et la résonance des résultats, les quatre types de sorciers sont basés sur l'équilibre entre les forces élémentaires et les traits psychologiques :

Nom de l'Archétype	Code	Traits Psychologiques Dominants	Affinité Magique
Luminomancien	LUM	<b>Sagesse</b> , Bonté, Vérité, Guidance	Lumière, Guérison, Protection divine.
Ténébromancien	TEN	<b>Ruse</b> , Mystère, Manipulation, Ambition secrète	Ombre, Illusion, Magie des Arcanes, Furtivité.
Tellurien	TEL	<b>Persévérance</b> , Stabilité, Fiabilité, Force brute	Terre, Nature, Alchimie, Résistance physique.

<b>Aéromancien</b>	AER	<b>Liberté</b> , Audace, Vitesse, Esprit d'Aventure	Vent, Mouvement, Téléportation, Énergie cinétique.
--------------------	-----	---	--

### III. Structure du Quiz et Catégories de Questions

Le QCM est divisé en quatre catégories thématiques (5 questions par catégorie) pour garantir un profilage complet et équilibré de la personnalité de l'utilisateur.

Catégorie Thématique	Nombre de Questions	Objectif de Profilage	Rationale du Choix
<b>1. Réaction &amp; Priorités</b>	5	Évaluer le comportement face à l'inconnu et les ambitions profondes.	Les <b>réflexes initiaux</b> sont les plus révélateurs du type magique inné (ex: réagir avec prudence (TEN/TEL) ou audace (AER/LUM)).
<b>2. Environnement &amp; Nature</b>	5	Déterminer l'élément naturel avec lequel l'utilisateur résonne le plus.	La magie est souvent liée à la nature. Ces questions ancrent l'utilisateur dans l'univers du quiz (Lumière, Terre, Ombre, Vent).
<b>3. Combat &amp; Apprentissage</b>	5	Tester la stratégie, l'approche de l'échec et la recherche de pouvoir.	Ces choix révèlent si l'utilisateur est un guérisseur (LUM), un défenseur (TEL), un attaquant rapide (AER), ou un manipulateur (TEN).

4. Valeurs Éthiques & Style de Vie	5	Découvrir les croyances morales, les amitiés et la solitude.	Ces questions sont cruciales pour <b>départager les scores serrés</b> en affinant le profil éthique du sorcier (ex: service VS liberté).
--	---	---	---

## IV. La Gamification : Rendre le Jeu Fun et Rigoureux

### 1. Le Système de Score (Rigoureux)

Chaque question fonctionne selon un système de score pondéré invisible à l'utilisateur :

- Les options de réponse attribuent des points (2 ou 3 points) à un archétype spécifique.
- Le total des points est cumulé au fil des 20 questions.
- **Max Score** : 60 points par archétype (20 questions  $\times$  3 points).

Points	Signification	Implémentation
3 points	Adhésion forte à l'archétype.	Assuré pour les réponses "idéales" et révélatrices.
2 points	Soutien modéré à l'archétype.	Utilisé pour les options plus neutres ou légèrement décalées.

### 2. Le Fun et l'Engagement (Résultats Originaux)

L'aspect amusant est apporté par la *surprise* et la *précision* des résultats :

#### A. Titres Originaux (Chemins de Résultat)

Le résultat final n'est jamais le même. La logique du jeu est conçue pour éviter un simple résultat binaire et générer des titres **mémorables** (implémenté dans `ResultScreen.js`):

1. **Sorcier Hybride** : Si deux types sont à égalité en tête (ex: **LUM = AER**), le résultat devient "**Sorcier Hybride : Luminomancien & Aéromancien**". Cela valide la complexité de l'utilisateur.
2. **Maîtrise Parfaite (ARCHIMAGE)** : Si le score dominant atteint 45 points ou plus, l'utilisateur obtient le titre prestigieux "**ARCHIMAGE [TYPE]**". Cela récompense la cohérence et l'enthousiasme.

## B. Expérience Utilisateur (UX)

- **Interface Magique** : Utilisation d'un thème sombre, de couleurs vibrantes (or, violet magique) et de polices d'inspiration fantastique pour immerger l'utilisateur.
- **Progression Visible** : Affichage clair de "**Question X / 20**" pour donner un sentiment d'avancement et encourager l'utilisateur à terminer le quiz.

---

## V. Lien vers les Données Complètes

Le détail exact des 20 questions, des options de réponse et de l'attribution des points (le **Sheets de Données**) est disponible ici :

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1feVf31p5Bjrg\\_x-W9q1sKmfK1jzSTEE4sum6TOjn3zk/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1feVf31p5Bjrg_x-W9q1sKmfK1jzSTEE4sum6TOjn3zk/edit?usp=sharing)

---

Ce document répond à tous vos critères : il explique la mécanique (QCM 20 questions), les types de sorciers, la logique de score (gamification) et justifie les choix thématiques pour le rendre **fun et amusant**.

Avez-vous besoin d'aide pour organiser ce document avec des éléments graphiques ou pour préparer l'étape de déploiement de votre application sur Expo ?