# Plan de Design: Interfața Conversațională "Sparky Live"

**Obiectiv:** Crearea unei interfețe mobile-first care permite utilizatorilor să inițieze procesul de creație prin comenzi vocale și vizuale, reducând la minimum nevoia de a tasta.

### **1. Viziunea: Creație Naturală și Instantanee**

Pe desktop, utilizatorul are un "IDE" complet. Pe mobil, experiența va fi mai apropiată de a avea un asistent personal. Când deschide aplicația, utilizatorul va fi întâmpinat de o interfață simplă care pune o singură întrebare: **"Cum te pot ajuta să creezi astăzi?"**. Răspunsul poate fi dat prin voce, imagine sau text.

### **2. Designul Ecranului de Start (Mobil)**

Inspirat direct de exemplul dumneavoastră, ecranul principal pe mobil va fi minimalist și orientat pe acțiune.

**(Meniul hamburger rămâne în colțul din stânga-sus pentru acces la restul funcționalităților)**

**(În centrul ecranului)**

# **Vorbește cu Sparky**

*Un text subtil dedesubt: "Spune-i sau arată-i ce vrei să creezi."*

<br>

<button style="width:80%; margin: 5px auto; background-color:#F0F0F0; color:black; border:1px solid #DADCE0; padding:15px; border-radius:25px; text-align:center; display:block;"> 🎤 **Pornește o Conversație Vocală** </button>

<button style="width:80%; margin: 5px auto; background-color:#F0F0F0; color:black; border:1px solid #DADCE0; padding:15px; border-radius:25px; text-align:center; display:block;"> 📷 **Folosește Camera Foto** </button>

<br>

**(În partea de jos a ecranului, ca alternativă)**

[ Scrie un prompt aici... [+] ↑ ]

### **3. Detalierea Funcționalităților**

#### **3.1. Funcționalitatea "Conversație Vocală"**

* **Flux de Lucru:**
  1. Utilizatorul apasă pe [🎤 Pornește o Conversație Vocală].
  2. Browser-ul cere permisiunea de a folosi microfonul.
  3. O animație subtilă indică faptul că Sparky "ascultă".
  4. Utilizatorul spune: *"Creează un atelier despre rechini pentru copii de 6 ani, cu un joc de memorie și o fișă de numărat."*
  5. Pe măsură ce vorbește, textul este transcris în timp real în câmpul de prompt.
  6. Utilizatorul apasă pe [↑] pentru a trimite comanda.
* **Acțiune în Spate:** Sistemul execută aceeași logică ca "Punctul de Start Rapid" de pe desktop: creează un nou proiect, completează blueprint-ul și adaugă componentele menționate. Utilizatorul este apoi dus în Editor pentru a rafina rezultatul.
* **Tehnologie:** API-ul Web Speech (SpeechRecognition) pentru conversia vocii în text.

#### **3.2. Funcționalitatea "Folosește Camera Foto"**

* **Flux de Lucru:**
  1. Utilizatorul apasă pe [📷 Folosește Camera Foto].
  2. Browser-ul cere permisiunea de a folosi camera.
  3. Se deschide o vizualizare live a camerei.
  4. Utilizatorul poate face o fotografie (ex: fotografia unui desen făcut de copil).
  5. Fotografia apare ca o miniatură în câmpul de prompt.
  6. Utilizatorul poate adăuga un text: *"Creează o poveste scurtă despre acest personaj."*
  7. La trimitere, atât imaginea, cât și textul sunt trimise către modelul multimodal Gemini.
* **Acțiune în Spate:** Sistemul creează un nou proiect, de tip "Poveste Ilustrată", și populează prima componentă cu povestea și imaginea analizată.
* **Tehnologie:** API-ul getUserMedia pentru acces la cameră și un model multimodal (Gemini) pentru înțelegerea imaginii.

Prin adăugarea acestei interfețe conversaționale, transformăm fundamental experiența pe mobil. Facem platforma exponențial mai rapidă și mai ușor de folosit pentru un părinte ocupat sau un educator care are o idee spontană. Am adăugat un nou "punct de intrare" în ecosistemul nostru, unul care este natural, intuitiv și modern.