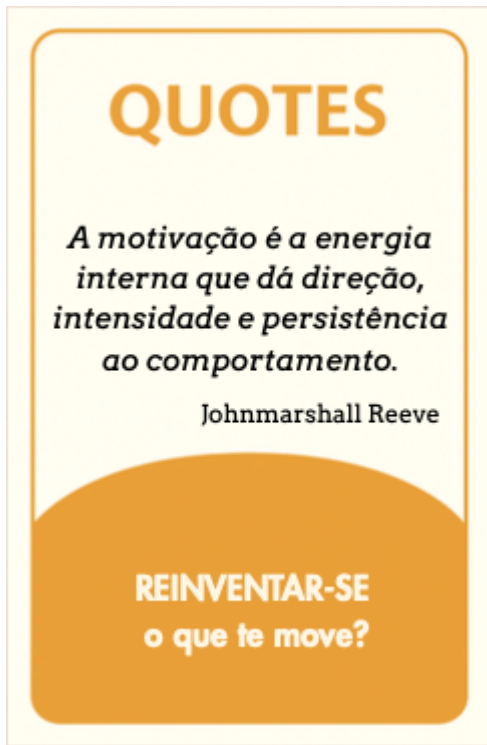


Interface Visual - Fiel aos documento: reinventar-se_ojogo-FINAL.pdf

Layout das Cartas:

- Frente: "REINVENTAR-SE o que te move?" no topo



- Centro: Pergunta em fonte elegante, centralizada
- Rodapé: Categoria em caixa alta (CURIOSIDADE, PROPÓSITO, etc)
- Cores: sendo que cada categoria vai ter uma cor própria
- Verso:



Estrutura de Categorias com Exemplos Reais:

CURIOSIDADE:

<p>CURIOSIDADE</p> <p><i>O que desperta seus sentidos e atenção hoje (sons, imagens, cheiros ou lugares) que fazem você sentir-se vivo(a)?</i></p> <p>REINVENTAR-SE o que te move?</p>	<p>Diagrama circular com o texto "O que te move?" no centro. O círculo é dividido em cinco segmentos, cada um com um termo: CURIOSIDADE (topo esquerdo), PROPÓSITO (topo direito), AÇÃO (direita), REALIZAÇÃO (inferior direito) e REINVENÇÃO (inferior esquerdo).</p>
--	--

- "O que desperta seus sentidos e atenção hoje?"
- "Em que momentos você se percebe observando algo com encantamento?"
- "De que forma o ambiente à sua volta influencia sua vontade de aprender?"

PROPÓSITO:



- "O que faz sua vida ter sentido hoje?"
- "Qual legado você deseja deixar?"
- "O que orienta suas escolhas neste momento da vida?"

AÇÃO:



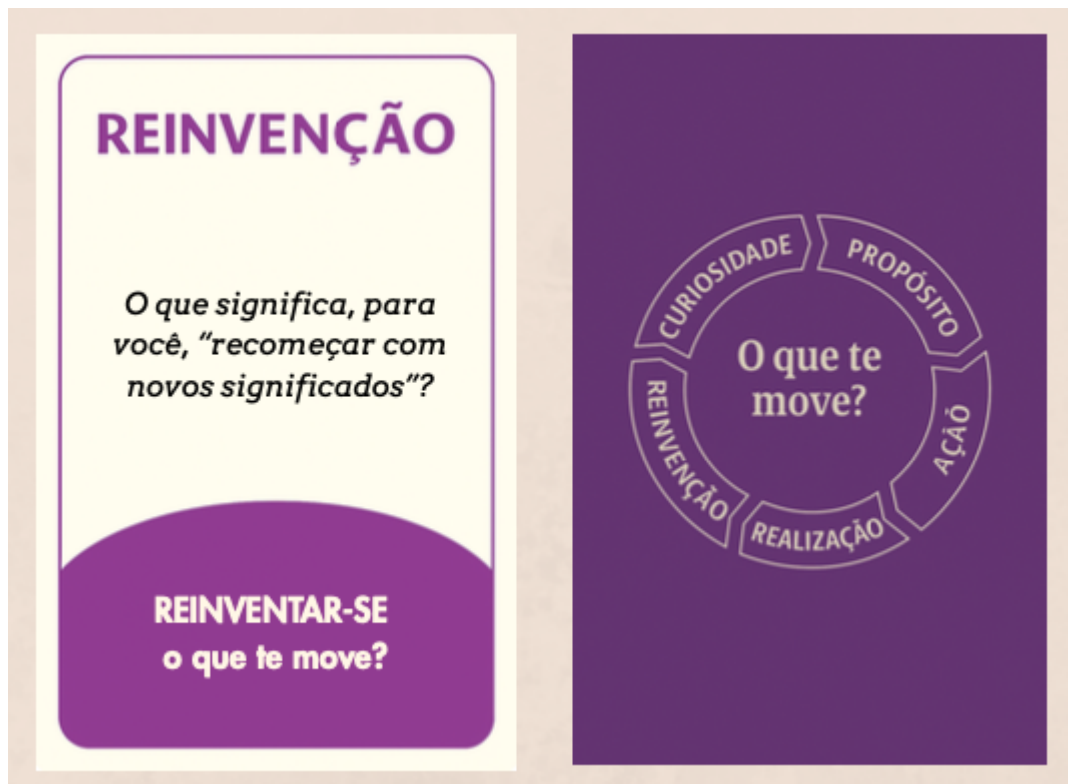
- "O que você está disposto a fazer diferente hoje?"
- "Que pequeno passo você pode dar agora em direção ao que importa?"
- "O que te impede de agir e como pode superar isso?"

REALIZAÇÃO:



- "Quais conquistas recentes você reconhece como fruto do seu próprio esforço?"
- "De que forma você celebra suas vitórias, mesmo as pequenas?"
- "Quais aprendizados mais te orgulham na sua trajetória até aqui?"

REINVENÇÃO:



- "O que você está aprendendo a deixar ir para abrir espaço para o novo?"
- "Como você reconstrói sua identidade quando algo importante muda?"
- "Que partes de você estão prontas para emergir agora?"

Implementação Digital Fiel:

1. Tela Inicial: Logo "COMBUSTÍVEL INTERIOR" centralizado, com subtítulo "o que te move?"
2. Ciclo Visual: Cinco segmentos coloridos Cartas Digitais:
 - Animação de "virar" a carta
 - Layout idêntico ao físico: título, pergunta central, categoria no rodapé
 - Campo de texto abaixo para resposta
3. Transições:
 - Entre cartas: fade out/in
 - Entre categorias: carta de Quotes aparece com destaque especial
 - Final: tela especial para "O que te move hoje?"

Interface Visual - MVP Individual com Cores Definidas:

Paleta de Cores:

- Curiosidade: Azul profundo (36,108,160) - como o céu noturno da descoberta
- Propósito: Laranja quente (248,157,66) - o fogo da intenção
- Ação: Vermelho vibrante (231,73,48) - a energia do movimento
- Realização: Verde profundo (5,109,65) - a maturidade do crescimento
- Reinvenção: Roxo reflexivo (144,59,145) - a transição mágica
- Quotes: Dourado inspirador (232,159,55) - a sabedoria que ilumina

Fluxo da Experiência Digital:

1. Tela Inicial:
 - Fundo neutro, logo central "Combustível Interior"
 - Subtítulo "o que te move?" abaixo
 - Ciclo colorido pulsando suavemente
 - Botão "Começar Jornada"
2. Escolha do Ponto de Partida:
 - Ciclo completo com 5 segmentos coloridos
 - Cada segmento tem hover effect com cor mais clara
 - Ao clicar: transição suave expandindo a categoria selecionada
3. Experiência por Categoria:
 - Aparecem as Cartas Digitais viradas para baixo, para que o usuário selecione apenas uma.
 - Topo: "REINVENTAR-SE "
 - Centro: Pergunta em fonte elegante
 - Rodapé: Nome da categoria na cor correspondente
 - Campo de Resposta: Textarea simples abaixo da carta
 - Navegação:
 - "Próxima Carta" (só aparece após digitar)
 - "Voltar" para revisitar
 - Indicador visual (ex: "Carta 2 de 5")
4. Transições Especiais:
 - Entre Categorias: Carta de Quotes aparece com fundo dourado
 - Final de Jornada: Tela especial com pergunta essencial
 - Salvar Respostas: Opção de exportar reflexões

Detalhes de UX:

- Som Ambiente: Chuva leve ou sons da natureza
- Timer Opcional: 15-30 segundos de pausa reflexiva
- Navegação Não-linear: Poder voltar a qualquer categoria

- Progresso Visual: Segmentos do ciclo ficam "completos" após finalizar categoria

Mecânicas de Jogo:

- Cartas aparecem em ordem aleatória dentro de cada categoria
- Não há "game over" - o ritmo é ditado pelo usuário
- Foco total na reflexão, sem pressão de tempo

Considerações Técnicas:

- Gostari que as cartas tenham animação de "virar" ou apareçam diretamente
- Gostaria de algum efeito sonoro específico nas transições
- No MVP, vamos salvar as respostas no local storage. Depois vamos evoluir para salvar em um banco de dados.