

# DOCUMENTACAO VISUAL: MOCKUP DA ARENA DE COMBATE

## 1. Mockup WebApp (Desktop/Landscape)

A interface de desktop foca na visibilidade total e controle macro das informacoes. A tela e dividida em tres camadas horizontais.

### Top Layer (Informacoes de Jogo):

- Esquerda: Avatar e Elo do Jogador.
- Centro: Timer de Fase (30s) e Contador de Rodada.
- Direita: Avatar e Elo do Oponente.

### Middle Layer (Campo de Batalha):

- Organizacao: Personagens aliados a esquerda, inimigos a direita.
- UI Flutuante: Barras de HP (Verde) e Shield (Azul) sobre as cabecas.
- Feedbacks: Icones de Status e linhas de vinculo visual durante a selecao de alvos.

### Bottom Layer (Painel de Controle):

- Slot de Quintessencia (Esquerda): Exibicao das esferas coloridas e neutras.
- Skills (Centro): Barra com 5 botoes grandes (4 skills + 1 linhagem).
- Log e Baliza (Direita): Historico de combate e botao de ativacao da Baliza Planetaria.

# DOCUMENTACAO VISUAL: MOCKUP DA ARENA DE COMBATE

## 2. Mockup Mobile (Portrait/Vertical)

Adaptacao focada em ergonomia tactil (Thumb Zone) e uso em redes 3G/4G.

### Divisao Vertical:

- Topo (Visualizacao): Time inimigo compactado e cronometro.
- Meio (Interacao): Time aliado com barras de HP verticais ao lado dos avatares.
- Base (Thumb Zone): Painel de acao com botoes em grade 2x3 para facil alcance do polegar.

### UX de Redes Instaveis:

- Indicador de Latencia: LED discreto (Verde/Amarelo/Vermelho).
- Buffer Local: Escolhas sao salvas no cliente e enviadas assim que o sinal permitir.
- Assets Leves: Uso mandatorio de SVGs e fontes do sistema para evitar downloads pesados.

## 3. Logica de Estados da UI

### Fase de Planejamento:

Interativa. As skills brilham quando clicadas. O gasto de energia e previsto (preview) na barra antes da confirmacao final.

### Fase de Execucao (Showdown):

Passiva. A UI de controle fica desabilitada (cinza). A camera foca nas acoes resolvidas pela pilha de prioridade, com numeros de dano e cura flutuando na tela.