

# Random Game - Roadmap Tehnic + Marketing

## Roadmap Tehnic

### Etapa 1: Consolidare MVP (1-2 saptamani)

- Refactorizare cod: separare clara frontend - backend
- Frontend modular: mutam JS-ul intr-un fisier main.js
- Responsivitate mobila (CSS Flexbox/Grid)
- UI redesenat minimalist (TailwindCSS / Bootstrap)
- Salvare locala a numelor si scorurilor (localStorage)
- Bugfix scoring logic (punctaj duplicat etc.)
- Log exportabil (CSV, JSON)

### Etapa 2: Productizare (2-4 saptamani)

- Export ca PWA (Progressive Web App)
- Functie de pause/reset/save game
- Integrare backend Firebase/Supabase pentru scoruri globale
- Adaugare conturi guest / autentificare cu Google

### Etapa 3: Mobile & Multiplayer (4+ saptamani)

- Convertire cu Capacitor.js in aplicatie Android/iOS
- WebSockets pentru multiplayer live
- Matchmaking & lobby (2-4 jucatori live)
- Mod turn-based asincron
- Analytics (Mixpanel / PostHog)

## Roadmap Marketing

### Etapa 1: Pre-lansare

- Creeaza pagina landing cu demo video & subscribe
- Posteaza progresul pe Reddit, Twitter (dev logs)
- Cere feedback in comunitati tech

**Etapă 2: Lansare Publica**

- Lanseaza pe ProductHunt cu GIF-uri/demo/poveste
- Posteaza pe Reddit/TikTok gameplay
- Distribuie pe grupuri educationale STEM
- Giveaway: primele 1000 descarcari gratuite
- Contacteaza micro-influenceri

**Etapă 3: Monetizare & Scale**

- Plata in aplicatie: 1 USD pentru full mode
- Reclame in versiunea gratuita
- Bundle cu alte jocuri logice
- Lansare App Store + Google Play
- Targetare reclame pe parinti / puzzle fans

**Timeline Aproximativ**

Saptamana	Obiectiv
1-2	MVP & UI clean + bugfix
3-4	PWA + primele promovari
5-6	Varianta mobila + leaderboard
6+	Lansare oficiala + promovare