

Cahier des charges — DailyHelp

Titre : **DailyHelp** Plateforme d'accompagnement humain pour la construction d'habitudes sportives

Public cible : Toute personne souhaitant adopter ou renforcer une habitude sportive (débutants, pratiquants réguliers, groupes d'entraide, coachs communautaires)

1. Contexte du projet

DailyHelp est une application web (Frontend Angular / Backend Spring Boot) dont l'objectif est d'aider les utilisateurs à construire et maintenir une habitude sportive via un accompagnement humain et communautaire.

Le service propose un suivi quotidien simple, des petits défis humains, un coach communautaire, et un système de motivation positive.

Le modèle économique combine abonnement premium et micro-achats (boutique de boosts).

2. Objectifs

- Permettre aux utilisateurs de choisir et suivre une habitude sportive.
- Favoriser l'entraide et la responsabilisation via des interactions entre utilisateurs.
- Offrir des challenges simples, adaptés et motivants.
- Proposer une offre premium avec fonctionnalités avancées.
- Assurer une expérience fluide, sécurisée et scalable.

3. Périmètre fonctionnel

3.1 Rôles utilisateurs

- **Visiteur** : découverte, lecture du contenu public.
- **Utilisateur** (compte gratuit) : créer un profil, choisir des habitudes, suivi quotidien, participer aux défis, interagir dans la communauté, recevoir notifications.
- **Coach communautaire** : utilisateur avec label/coaching (obtenu via moderation) qui peut créer et encadrer des défis, fournir feedback.
- **Administrateur** : gérer utilisateurs, contenus, modération, offres, statistiques globales.

3.2 Fonctionnalités principales

3.2.1 Authentification & gestion du compte

- Inscription par email/mot de passe et via OAuth (Google).
- Activation email, récupération de mot de passe.
- Gestion du profil (photo, bio, objectifs, niveau sportif, fuseau horaire).
- Paramètres de confidentialité (compte public/privé, visibilité des activités).

3.2.2 Onboarding & choix d'habitude

- Questionnaire d'accueil (objectifs, fréquence souhaitée, niveau) pour recommander habitudes.
- Catalogue d'habitudes sportives (ex : marche quotidienne, 15 min de renfo, course 3x/sem).
- Possibilité de créer une habitude personnalisée (nom, description, fréquence, durée cible).

3.2.3 Suivi quotidien (Core)

- Interface simple de check-in quotidien (Done / Not done + petit commentaire facultatif).
- Historique et calendrier de suivi (vue hebdo/mensuelle).
- Indicateurs de progression simples (streaks, taux de complétion).
- Rappels & notifications push/email programmables.

3.2.4 Petits défis humains

- Défis courts envoyés régulièrement (ex : « marche 10 min aujourd'hui », « envoie un message de motivation à un pair »).
- Défis publics ou privés (par groupe/coach).
- Validation humaine : participation et feedback entre pairs.

3.2.5 Coach communautaire & groupes d'entraide

- Création de groupes thématiques (ex : débutants marche, course 5k).
- Rôle de coach : modération, création de défis, suivi de membres.
- Système de matching : proposer des pairs / coachs selon objectifs et fuseau horaire.
- Chat de groupe (messagerie asynchrone) et fil d'activité.

3.2.6 Motivation & gamification

- Badges et réalisations (streaks, défis complétés).
- Leaderboards optionnels au sein des groupes.
- Réactions et commentaires sur check-ins.

3.2.7 Système de paiement & abonnements

- Offres : Gratuit / Premium (mensuel, annuel) + achats dans boutique.
- Intégration d'un fournisseur de paiement (Stripe / PayPal) côté backend.
- Gestion d'abonnement (activation, résiliation, révisions, essais gratuits).
- Traitement des factures et historique d'achats.

3.2.8 Boutique de boosts (micro-achats)

- Produits légers : badges spéciaux, packs de défis, thème UI premium, boosts de visibilité dans la communauté.
- Paiement one-click, gestion d'inventaire numérique.

3.2.9 Notifications & communications

- Notifications en temps réel (WebSocket) et push (via service worker / FCM / APNs).
- Emails transactionnels et campagnes (newsletters, relances).
- Paramétrage par l'utilisateur des préférences de notification.

3.2.10 Tableau de bord admin & analytics

- Vue globale des KPIs : nombre d'utilisateurs actifs, taux de rétention, revenus.
- Modération contenu (posts, commentaires) et gestion des signalements.
- Gestion des offres et promotions.

3.2.11 Sécurité, confidentialité et conformité

- RGPD: consentement, droit d'accès/suppression des données.
- Stockage chiffré des données sensibles (mots de passe, tokens).
- Audit log pour actions administratives.

4. Modèle de données

Entités principales

- **User** {id, email, passwordHash, displayName, avatarUrl, bio, timezone, role, createdAt, updatedAt}
- **Habit** {id, ownerId, title, description, frequency, type, isPublic, createdAt}
- **HabitInstance / CheckIn** {id, habitId, userId, date, status, note}
- **Challenge** {id, title, description, creatorId, startDate, endDate, visibility}
- **Group** {id, name, description, coachId, members}
- **Post** {id, authorId, content, createdAt}
- **Comment** {id, postId, authorId, content}
- **Badge** {id, name, criteria}
- **Subscription** {id, userId, plan, status, startDate, endDate}
- **Purchase** {id, userId, itemId, amount, currency, providerReceipt}
- **Notification** {id, userId, type, payload, read, sentAt}