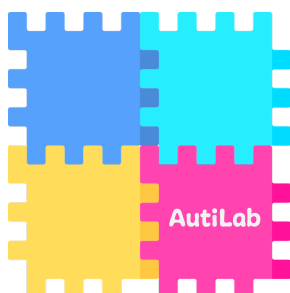


CHARTRE GRAPHIQUE

La chartre graphique suivante explique la marche à suivre lors de l'implémentation des éléments visuels de l'application.

I - Logo



Le logo représente un puzzle. Il a été choisi car après une recherche sur différents sites abordant le même sujet, il semblerait que le puzzle soit l'image associée par défaut au trouble du spectre autistique.

II - Couleurs

L'application utilisera les 4 touches de couleur suivantes.

Malibu



#6d9cfa
rgb(109, 156, 250)

Fushia



#e03fab
rgb(224, 63, 171)

Ocre



#f7dc5a
rgb(247, 220, 90)

Cyan



#86eeff
rgb(134, 238, 255)

III - Polices

Les titres utiliserons la police Freude de Typekit.
Le corp utilisera la police Helvetica.

IV - Boutons

Dans le contexte de l'application, la plupart des boutons n'auront aucun texte et seront le plus implicite possible.

Le peu de boutons classique utiliserons la couleur **Malibu** en couleur de fond, avec un texte blanc.



V - Pictogrammes

Les pictogrammes auront par défaut une taille de 256px. Elle sera ensuite réduite si nécessaire dans l'application.

Les pictogrammes auront tous la même "harmonie" visuelle pour ne pas avoir de contraste entre eux.

Exemple pour "dormir" et "manger"

