

# Vite & Gourmand (ECF)

## Charte graphique

Version : V2 — Date : 05/02/2026

API (repo) : <https://github.com/LeM9700/vite-gourmand-api.git>

APP (repo) : <https://github.com/LeM9700/vite-gourmand-app.git>

API (déploiement) : <https://vite-gourmand-api-production.up.railway.app>

APP (déploiement) : <https://www.vitegourmand.netlify.app>

Gestion de projet (Notion) : [https://www.notion.so/Vite-Gourmand-Gestion-de-projet-8bd18ad5702a44b29e0266e6975d9ab4?source=copy\\_link](https://www.notion.so/Vite-Gourmand-Gestion-de-projet-8bd18ad5702a44b29e0266e6975d9ab4?source=copy_link)

Maquettes (Figma) :

<https://www.figma.com/file/Sxeu28zmXS0fR3DtDGrb1s?node-id=0:1&locale=fr&type=design>

Note V2 : section charte graphique remplacée par les spécifications exactes du thème Flutter.

*Important : ce document ne contient aucun secret (mots de passe, tokens, URIs). Toutes les valeurs sensibles sont volontairement remplacées par « À RENSEIGNER ».*

## Sommaire

Placeholder for table of contents

0

## 1. Références

Cette charte graphique est basée sur le thème Flutter du front (fichiers : lib/core/theme/colors.dart, typography.dart, shadows.dart, theme.dart) et sur les exports ECF.

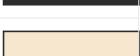
Figma : <https://www.figma.com/file/Sxeu28zmXS0fR3DtDGrb1s?node-id=0:1&locale;=fr&type;=design>

## 2. Palette de couleurs (tokens)

Exigence : tableau « Token / Usage / Hex / Exemple ». Note : le token **Warning** réutilise **Primary** pour cohérence.

*Précision thème : le thème Flutter est construit via **ThemeData.dark(useMaterial3: true)** mais utilise un background clair #FAF9F6 (style premium clair malgré une base Material dark).*

Token	Usage	Hex	Exemple
Primary	Accent principal (CTA, éléments premium)	#D4AF37	
OnPrimary	Texte/icônes sur fond Primary	#1A1A1A	
Secondary	Surfaces sombres / navigation	#2C2C2C	
Accent	Accent brun cuivré (détails)	#8B4513	
Background	Fond principal clair	#FAF9F6	
Surface	Surface blanche	#FFFFFF	
SurfaceDark	Surface sombre	#1A1A1A	
CardBackground	Cartes sombres	#2A2A2A	
LightGrey	Séparateurs / fonds légers	#E8E8E8	
MediumGrey	Texte secondaire / icônes	#4A4A4A	
DarkGrey	Neutre sombre	#2C2C2C	
Dark	Noir profond	#1A1A1A	
TextPrimary	Texte principal	#1A1A1A	
TextSecondary	Texte secondaire	#4A4A4A	
TextMuted	Texte atténué	#8A8A8A	
TextLight	Texte sur fond sombre	#FFFFFF	

Success	Statut succès	#2E7D32	
Warning	Statut avertissement (identique Primary)	#D4AF37	
Danger	Statut erreur	#B71C1C	
Info	Statut information	#1565C0	
Truffle	Inspiration gastronomie	#3D2914	
Caviar	Inspiration gastronomie	#2C2C2C	
Champagne	Inspiration gastronomie	#F7E7CE	
Saffron	Inspiration gastronomie	#F4C430	
GlassFill	Effet glass (alpha)	#08000000	
GlassBorder	Bordure glass (alpha + Primary)	#12D4AF37	
GlassHighlight	Highlight glass (alpha)	#0AFFFFFF	

## 3. Typographie

### Familles

<b>Police principale (titres)</b>	Playfair Display
<b>Police secondaire (corps/CTA)</b>	Inter

### Hiérarchie

Style	Font	Taille	Poids	Line-height	LetterSpacing	Couleur
HeroTitle	Playfair Display	42px	w700	1.1	-0.5	#1A1A1A
DisplayTitle	Playfair Display	34px	w600	1.15	-0.25	#1A1A1A
SectionTitle	Playfair Display	28px	w600	1.2	—	#1A1A1A
CardTitle	Inter	20px	w600	1.25	0.15	#1A1A1A
Subtitle	Inter	18px	w500	1.3	0.1	#4A4A4A
Body	Inter	16px	w400	1.5	—	#1A1A1A
BodyMedium	Inter	15px	w400	1.45	—	#1A1A1A
Caption	Inter	13px	w400	1.35	0.25	#4A4A4A
Overline	Inter	12px	w600	1.25	0.8	#8A8A8A
ButtonPrimary	Inter	16px	w600	1.25	0.15	OnPrimary (#1A1A1A) sur fond Primary
ButtonSecondary	Inter	16px	w600	1.25	0.15	Primary (#D4AF37)

### Styles d'accent

- GoldAccent : Playfair Display 24px w600 couleur Primary (#D4AF37).
- ElegantQuote : Playfair Display 20px w400 italic couleur TextSecondary (#4A4A4A).

## 4. Ombres (système d'élévation)

Les ombres suivantes structurent la hiérarchie visuelle (boutons, cartes, sections hero, glass).

Style	Usage	Ombre 1	Ombre 2
Elegant	Boutons importants	Primary alpha 0.15, offset (0,4), blur 12	#08000000, offset (0,2), blur 6
Premium	Cartes	#12000000 offset (0,8) blur 32	#08000000 offset (0,2) blur 8
Subtle	Éléments flottants	#06000000 offset (0,2) blur 8	—
Dramatic	Hero sections	#20000000 offset (0,16) blur 40	#08000000 offset (0,4) blur 12

InnerGlow	Glass	Champagne alpha 0.1, offset (0,1), blur 2	—
-----------	-------	--	---

## 5. Composants & règles UI

Cette section décrit des règles UI **déduites sans inventer d'écrans**, à partir du thème et des contraintes ECF (cohérence, accessibilité, clarté).

### 5.1 Boutons

- Contraste : texte OnPrimary (#1A1A1A) sur fond Primary (#D4AF37) pour les actions principales.
- Secondaire : texte Primary (#D4AF37) sur surface neutre.
- États :
  - Disabled : opacité réduite + pas d'ombre (éviter les faux affordances).
  - Loading : conserver la largeur, remplacer le libellé par un indicateur (sans déplacer la mise en page).
- Feedback : focus visible et état pressed (sans dépendre uniquement de la couleur).

### 5.2 Inputs

- Label clair, taille de texte lisible (Inter 16).
- États : normal / focus / erreur (Danger #B71C1C) / validé (Success #2E7D32).
- Aide contextuelle : messages courts, actionnables (ex. mot de passe fort).

### 5.3 Cards (menus / commandes)

- Ombre : utiliser Premium shadow pour les cartes (hiérarchie claire).
- Surfaces : Surface (#FFFFFF) ou CardBackground (#2A2A2A) selon contexte (clair vs sombre).
- Informations structurées : titre, sous-titre, métadonnées (date/ville/nb personnes), montant total.

### 5.4 Badges statuts

- Statuts commande : PLACED, ACCEPTED, PREPARING, DELIVERING, DELIVERED, WAITING\_RETURN, COMPLETED, CANCELLED.
- Couleurs recommandées : Success (statuts positifs), Warning/Primary (en cours), Danger (annulée).
- Ne pas communiquer l'état uniquement par la couleur : ajouter un libellé texte + icône.

### 5.5 AppBar

- Background transparent, elevation 0 (design épuré).
- Focus visible sur actions (retour, menu).

### 5.6 Spacing / radius / grille

Non spécifié dans les sources fournies. À définir en cohérence avec Material 3 et le design premium clair. Recommandation ECF : utiliser une grille régulière (8px) et des rayons cohérents (ex. 12–16px), tout en restant aligné avec les maquettes Figma.

## 6. Accessibilité (RGAA)

- Contraste : vérifier textes principaux (#1A1A1A) sur background (#FAF9F6) et textes clairs (#FFFFFF) sur surfaces sombres.
- Focus : focus visible sur tous les éléments interactifs (clavier, navigation).
- Tailles : corps minimum 16px (Inter 16) sur mobile ; éviter les textes trop fins.
- Informations non seulement par la couleur : badges, erreurs et statuts doivent être explicités par texte/icône.

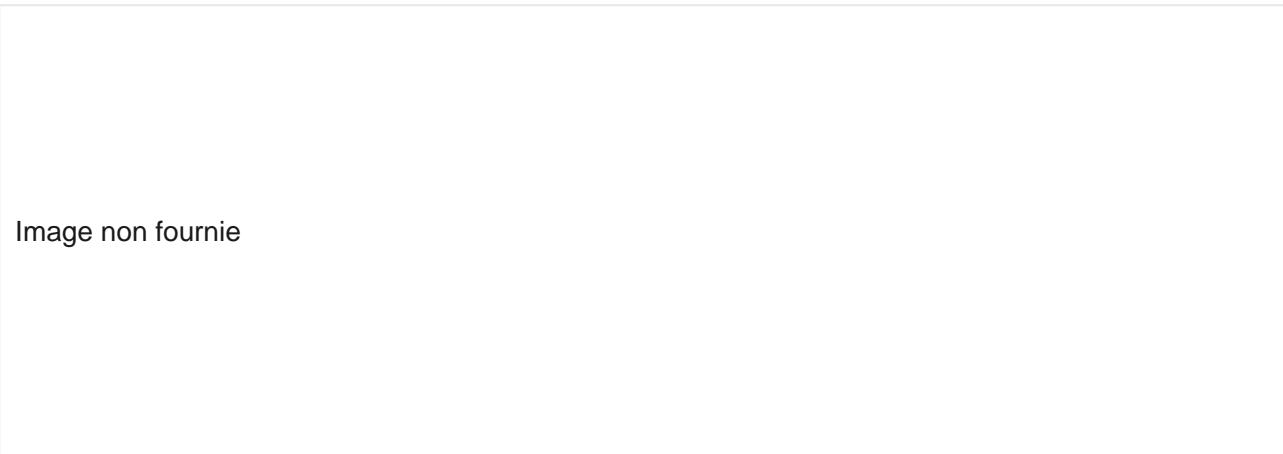
## 7. Exports maquettes ECF

Exigence ECF : intégrer 3 mockups desktop + 3 mockups mobile. Les images sont lues depuis vite-gourmand-api/docs/pdf-assets/. Si absentes, la mention « non fourni » apparaît.

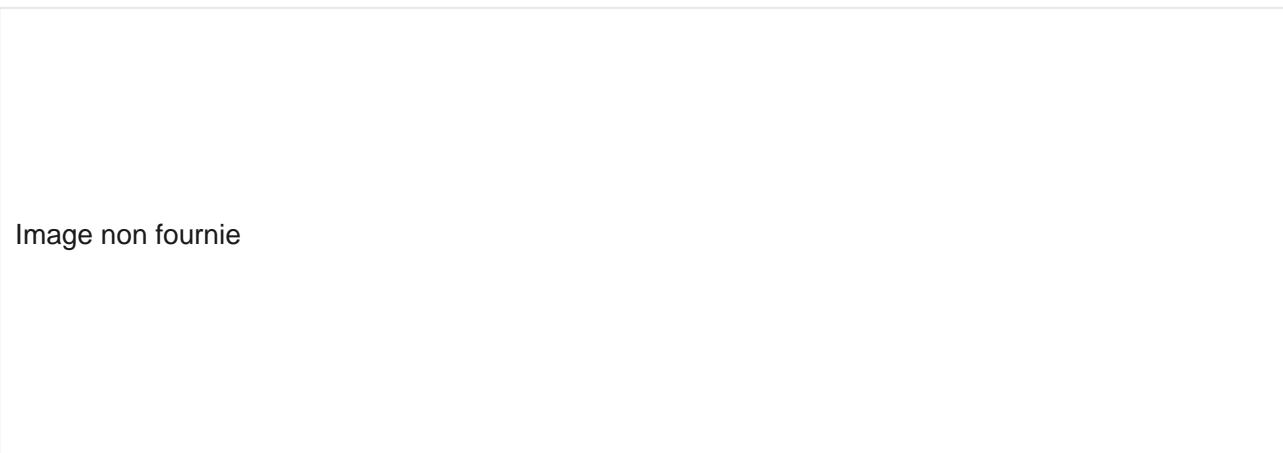
### Desktop mockup #1



### Desktop mockup #2



### Desktop mockup #3



**Mobile mockup #1**

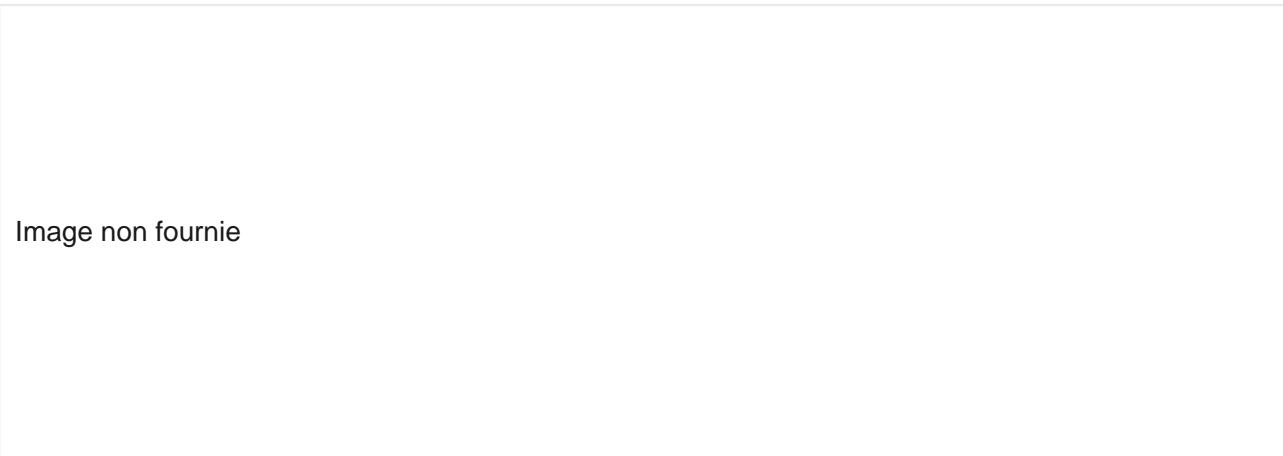


Image non fournie

**Mobile mockup #2**

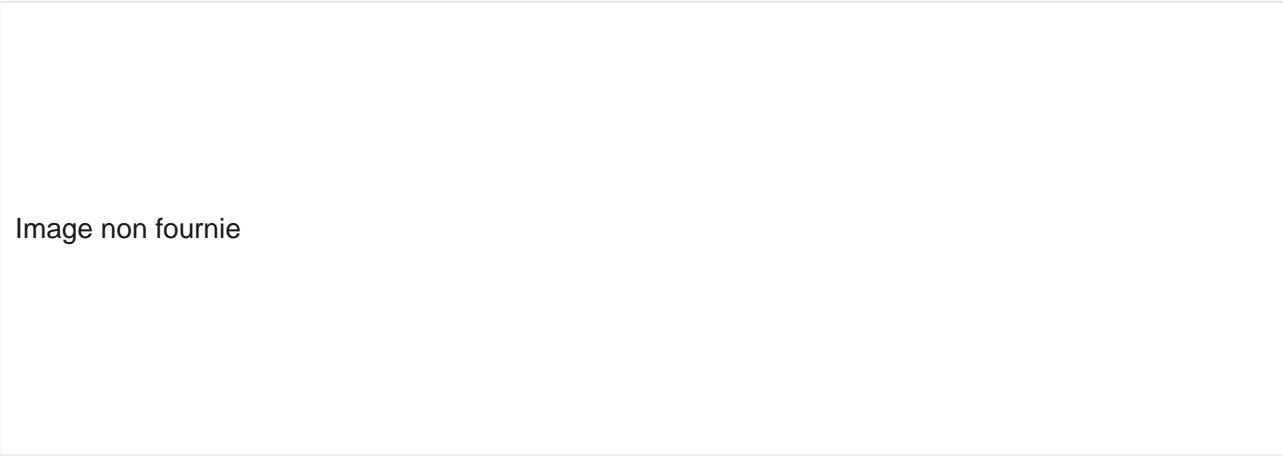


Image non fournie

**Mobile mockup #3**

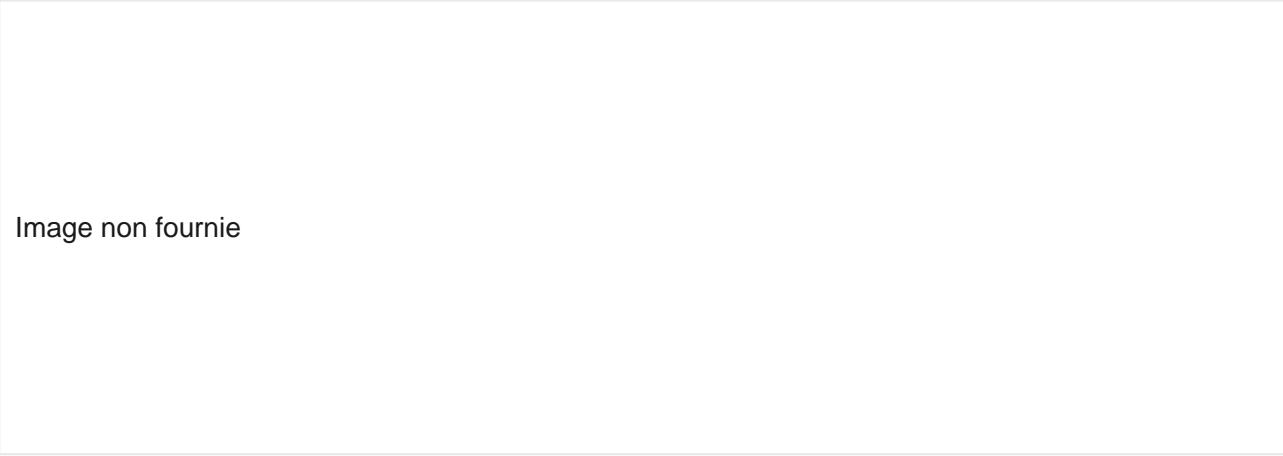


Image non fournie

## 8. Conformité ECF (checklist)

### Manuel d'utilisation

- Page de garde (titre, version, date, liens).
- Sommaire (TOC ReportLab).
- Identifiants de démonstration (placeholders) + alternative de création des comptes.
- Parcours Visiteur / Utilisateur / Employé / Admin.
- Dépannage (401/403/500, CORS, indisponibilité API, reset mdp).
- Annexes avec emplacements d'images (mockups/MCD) et fallback « Image non fournie ».

### Charte graphique

- Page de garde + lien Figma.
- Palette tokens (table Token/Usage/Hex/Exemple) avec Warning=Primary.
- Typographies (Playfair Display, Inter) + hiérarchie détaillée.
- Ombres (5 styles) + usage.
- Règles UI (boutons, inputs, cards, badges, navbar).
- Accessibilité (contraste, focus, tailles, non-couleur).
- Exports maquettes ECF (3 desktop + 3 mobile mockups).

### Sécurité / secrets

- Aucune clé/token/URI DB/mot de passe réel présent dans les documents.
- Les champs sensibles sont indiqués « À RENSEIGNER ».
- Règle critique : aucun compte ADMIN créé depuis l'application.