

# Cahier des charges - Application Mobile Blinko

## 1. Presentation de l'application :

Blinko est une application mobile intelligente qui permet aux utilisateurs de capturer, organiser et retrouver des contenus visuels et sonores.

L'application se base sur la reconnaissance audio, la transcription automatique et une recherche optimisee par mots-cles.

## 2. Objectifs principaux :

- Permettre a l'utilisateur de capturer rapidement une image (screenshot ou photo).
- Enregistrer des sons (voix, musique, reunion).
- Transcrire l'audio et generer automatiquement un resume.
- Associer des tags automatiquement aux contenus captures.
- Permettre la recherche rapide dans l'historique des captures.
- Afficher les resultats filters sous forme de cartes interactives.

## 3. Fonctionnalites prevues :

- Authentification (connexion, inscription, profil).
- Page d'accueil personnalisee apres connexion.
- Bouton de capture visuelle.
- Bouton de capture audio.
- Moteur de recherche par texte et voix.
- Affichage des captures recentes.
- Systeme de tags intelligents.
- Historique et consultation detaillee des captures.
- Partage des captures.

## 4. Technologies utilisees :

- Frontend : Angular (avec Angular Material).
- Backend : a definir (Node.js, Firebase, etc.).
- Outils : GitHub, Figma pour maquettes, Visual Studio Code, Copilot.

#### 5. Utilisateurs cibles :

- Etudiants, coachs, professionnels souhaitant capturer et retrouver rapidement des informations visuelles ou audio.

#### 6. Contraintes :

- L'application doit fonctionner hors-ligne (stockage local puis synchro).
- Le design doit être mobile-first, moderne et intuitif.

#### 7. Planning prévisionnel :

- Phase 1 : Maquette UI sous Figma (terminée)
- Phase 2 : Intégration Angular et navigation (en cours)
- Phase 3 : Développement des fonctions de capture (avril-mai)
- Phase 4 : Tests et présentation aux clubs (été 2025)

#### 8. Equipe projet :

- Etudiante A (UI / UX / recherche)
- Etudiant B (développement, structure, logique app)