

Document de Conception – Projet

Creative Yumland

Groupe : Chaabaoui Qays, Madrassi Ayman Date : 22 février 2026

I. Identité du Site

1. Nom du site : « FC Burger Dreux »

2. Thème retenu : Le site est un Fast-food centré sur l'univers du football et l'identité de la ville de Dreux. Il reprend les codes visuels d'un club de sport (maillots, terrain, vestiaires) appliqués à la restauration rapide.

3. Critère spécifique : Contrairement à un site de commande classique, notre navigation est ludique et immersive :

- Menu "La Compo"** : Les produits sont classés par postes (Les "Défenseurs" pour les entrées, les "Attaquants" pour les burgers stars, le "Staff Technique" pour les sauces).
- Partie Locale** : Le design utilise les couleurs de la ville de Dreux (Bleu et Or/Blanc).

II. Charte Graphique

Voici la liste des couleurs définies pour le projet. La palette s'inspire du blason de Dreux (Azure/Or) et de l'univers du football (Vert pelouse).

1. Palette de Couleurs (#RRGGBB) et Usages

Élément du site	Code Couleur	Usage et Signification
Couleur Primaire	#0055A4	Bleu Royal. Utilisée pour le Header, le Footer, et les titres. Incarne l'identité de la ville de Dreux

Couleur d'Action	#2ECC71	Vert Pelouse. Utilisée pour les boutons de validation, les succès, et les prix (Pills). Évoque la pelouse.
Couleur de Fond	#F0F2F5	Gris très pâle. Appliquée en dégradé avec le blanc pour un aspect moderne.
Couleur de Texte	#2C3E50	Bleu Nuit Un bleu-gris foncé pour une lisibilité optimale sans être agressif.
Couleur survol	#003366	Version sombre du bleu Dreux pour les effets de survol (hover) et les dégradés de cartes.
Couleur dégradé	#27ae60	Utilisé dans les dégradés des capsules de prix pour donner du relief.
Couleurs bordures et description	#ddd/#666	Utilisé pour les bordures de tableaux et les descriptions secondaires.
Couleur d'Accent	#F1C40F	Jaune Or. Utilisée pour les bordures de mise en relief, les étoiles de notation et les effets de survol (hovers).

2. Typographie

- **Titres (H1, H2, H3)** : Police 'Kanit'. Style sans-serif, robuste, affichée en majuscules pour un aspect "titre de presse sportive".
- **Corps de texte** : Police 'Roboto'. Choisi pour sa clarté et sa modernité sur tous les supports numériques.

3. Effets Visuels et Dynamisme

- **Système d'Ombres** : Utilisation de deux niveaux (--shadow-soft et --shadow-strong) pour créer de la profondeur lors du survol des produits.
- **Transitions Tactiques** : Animations fluides de 0.3s (cubic-bezier) sur les boutons et les cartes pour une navigation réactive.
- **Effet Panini** : Les cartes produits pivotent (rotate(2deg)) et s'élèvent au survol, imitant la manipulation d'une carte à collectionner.

III. Maquettes et Structure (Phase 1)

1. Le Header (Le Poste de Commande)

- **Design** : Fond bleu translucide (rgba) avec un effet de flou d'arrière-plan (backdrop-filter) pour un meilleur rendu.
- **Signature** : Bordure inférieure solide en **Jaune Or** marquant la séparation avec le contenu.

2. La Licence Joueur (Espace Profil)

- **Visuel** : Dégradé du Bleu Dreux vers un bleu plus sombre, simulant une carte de membre officielle.
- **Stats** : Affichage du "Nombre de Matchs" (commandes) et des "Buts" (points fidélité) dans des blocs semi-transparents.