**Story de l'Application OVPR**

**Contexte**

Le projet **OVPR** (Objets Volés Perdus ou Retrouvés) est né d’un constat simple : des millions d'objets sont perdus ou volés chaque année à travers le monde. Ces biens incluent des téléphones, des motos, des vélos, des bijoux, et bien d'autres encore. Les propriétaires n'ont souvent pas de moyen efficace pour retrouver ces objets, et les objets retrouvés restent parfois sans réclamation.

**OVPR** vise à devenir une plateforme universelle pour connecter les personnes ayant perdu des biens avec celles les ayant retrouvés.

**Vision**

Créer une solution web et mobile simple, accessible, et efficace pour aider à retrouver les objets perdus ou volés tout en motivant les utilisateurs à signaler les objets retrouvés grâce à un système de récompenses.

**Public cible**

1. **Particuliers** :
   * Personnes ayant perdu ou retrouvé des objets.
   * Utilisateurs souhaitant vérifier l’historique d’un bien avant achat (par exemple pour les objets d'occasion).
2. **Institutions** :
   * Commissariats et gendarmeries pour faciliter la restitution des biens volés ou récupérés.
   * Assureurs pour valider les réclamations liées aux biens perdus ou volés.
3. **Entreprises** :
   * Magasins de seconde main ou revendeurs pour vérifier si un bien est déclaré volé.

**Objectifs**

1. Offrir une plateforme pour déclarer les objets volés, perdus ou retrouvés.
2. Fournir un moyen de communication sécurisé entre les personnes.
3. Générer des revenus via des frais symboliques pour accéder aux contacts des trouveurs.
4. Introduire un système de récompenses pour motiver les signalements.
5. Permettre l’utilisation de la plateforme à l’échelle mondiale avec des options multilingues et multi-devises.

**Fonctionnalités Clés**

**Pour les utilisateurs :**

1. **Création de compte** avec vérification (email, téléphone).
2. **Déclaration d’objets** volés ou perdus avec des détails comme :
   * Photos.
   * Description.
   * Numéro de série.
   * Localisation.
3. **Signalement d’objets retrouvés** avec coordonnées (masquées pour les autres utilisateurs).
4. **Système de géolocalisation** pour trouver les annonces à proximité.
5. **Recherche intelligente** via des filtres (catégorie, date, localisation).
6. **Paiement sécurisé** pour accéder aux contacts des personnes ayant trouvé des objets.

**Pour les administrateurs :**

1. Gestion des annonces (validation, suppression).
2. Suivi des utilisateurs (activation, suspension).
3. Statistiques et rapports sur les transactions et annonces.
4. Gestion des devises et configurations pour différents pays.

**Système de monétisation :**

1. Frais symboliques pour accéder au contact des trouveurs.
2. Répartition d’un pourcentage des revenus à la personne ayant retrouvé l’objet.

**Architecture Technique**

1. **Frontend :** React.js (web) et React Native (mobile).
2. **Backend :** Node.js avec une base de données MongoDB.
3. **Paiements :** Intégration de Mobile Money, cartes bancaires, et autres systèmes régionaux.
4. **Sécurité :**
   * Chiffrement des données.
   * Authentification sécurisée.

**Étapes du Développement**

1. **Conception des maquettes** :
   * Interfaces utilisateur (UX/UI).
2. **Développement du frontend** :
   * Pages pour les utilisateurs (accueil, annonces, profil).
3. **Développement du backend** :
   * API pour gérer les annonces, utilisateurs et paiements.
4. **Tests et validation** :
   * Tests unitaires, intégration, et validation fonctionnelle.
5. **Déploiement** :
   * Hébergement sur un serveur sécurisé et publication des applications mobiles.

**Valeur ajoutée**

1. **Impact social :**
   * Aider les individus à retrouver des biens précieux.
   * Réduire les achats de biens volés grâce à un système de vérification.
2. **Simplicité d’utilisation :**
   * Interface intuitive pour les utilisateurs non techniques.
3. **Échelle mondiale :**
   * Disponible dans plusieurs langues et prenant en charge plusieurs devises.

**Exemple d'Utilisation**

1. **Utilisateur A :** Perte d’un téléphone.
   * Déclare son téléphone perdu sur OVPR.
   * Ajoute une description détaillée et une photo.
2. **Utilisateur B :** Trouve un téléphone dans un parc.
   * Signale l’objet retrouvé sur OVPR.
   * Masque ses coordonnées (visibles uniquement après paiement par le propriétaire).
3. **Utilisateur A :** Identifie l’objet comme le sien et paie un petit montant pour obtenir les coordonnées de l’utilisateur B.
4. **Utilisateur B :** Reçoit une récompense via le système.

**Porteur du Projet**

Le projet est dirigé par **Diaby Ousmane Adams et Sidney**, responsable de la vision stratégique et de la supervision des étapes de développement.