Charte graphique du projet Cinéphoria

Charte graphique du projet Cinéphoria

Table des matières

1. Palette de couleurs et police de caractères	3
2. Maquettes du projet	
2.1 Application web	
2.2 Application mobile	
2.3 Application bureautique	4
Anneves	5

1. Palette de couleurs et police de caractères

La palette de couleurs des applications est la suivante :



 $Figure\ 1: Couleurs: primary, secondary, success, danger, accent, background$

La police de caractères est Anek Gujarati cf. Google Fonts :

Considérant que la méconnaissance

Figure 2: Police de caractères du projet.

2. Maquettes du projet

2.1 Application web

2.2 Application mobile

Le parcours d'un « visiteur » (client du cinéma Cinéphoria) est le suivant :

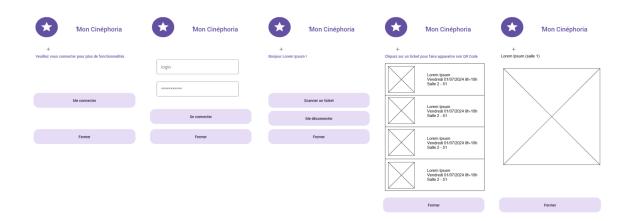


Figure 3: Parcours visiteur dans l'application mobile.

Le parcours d'un employé est le suivant – pour un ticket scanné avec succès :

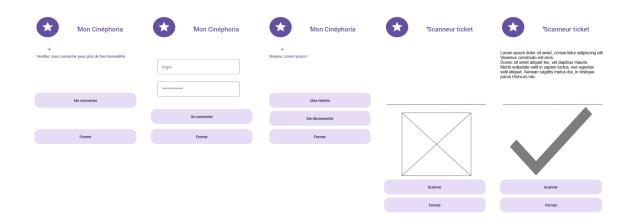


Figure 4: Parcours employé nominal dans l'application mobile.

Le parcours d'un employé est le suivant – pour un ticket scanné en erreur :

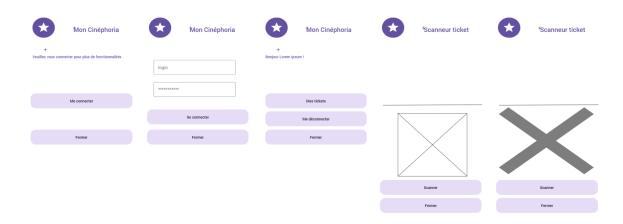


Figure 5: Parcours employé non nominal dans l'application mobile.

2.3 Application bureautique

L'application est reservée aux employées pour gérer et créer des problèmes liés aux salles. On note que l'écran de création et de modification d'un problème est identique. Le parcours d'un employé est le suivant :



Figure 6: Parcours employé dans l'application bureautique

Annexes

Table des illustrations

7	igure 1: Couleurs : primary, secondary, success, danger, accent, background	. 3
	Figure 2: Police de caractères du projet.	. 3
	Figure 3: Parcours visiteur dans l'application mobile.	. 3
	Figure 4: Parcours employé nominal dans l'application mobile.	. 4
	Figure 5: Parcours employé non nominal dans l'application mobile.	. 4
	Figure 6: Parcours employé dans l'application bureautique	. 4