

Charte Graphique Buildinguerie

1. Introduction

1.1. Contexte et Objectifs

Cette charte graphique est destinée à guider la conception de l'application de prêt, qui inclut une fonctionnalité de gestion de groupe. Les utilisateurs peuvent partager des offres uniquement aux membres de leurs groupes respectifs. Ce document vise à fournir une direction cohérente et esthétique pour le développement de l'application, facilitant ainsi une expérience utilisateur harmonieuse.

1.2. Public Cible

L'application s'adresse principalement aux personnes cherchant à partager et à accéder à des offres de prêt au sein de groupes de confiance.

2. Palette de Couleurs

2.1. Couleurs Primaires

- **Rouge Principal** : #D32F2F
- **Rouge Clair** : #F44336

2.2. Couleurs Secondaires

- **Blanc** : #FFFFFF
- **Gris Clair** : #E0E0E0
- **Gris Foncé** : #212121

2.3. Exemples d'Utilisation

- **Rouge Principal** : Utilisé pour les éléments interactifs principaux (boutons, liens actifs).
- **Rouge Clair** : Utilisé pour les éléments de survol ou les états secondaires.
- **Blanc** : Utilisé comme couleur de fond pour les écrans et les cartes.
- **Gris Clair** : Utilisé pour les bordures et les séparateurs.
- **Gris Foncé** : Utilisé pour le texte principal.

3. Typographie

3.1. Polices Utilisées

- **Roboto** : Choisie pour sa lisibilité et sa modernité.

3.2. Hiérarchie Typographique

- **Titre Principal (H1)** : Roboto Bold, 24pt, #D32F2F
- **Sous-titre (H2)** : Roboto Medium, 20pt, #D32F2F
- **Texte Principal** : Roboto Regular, 16pt, #212121
- **Texte Secondaire** : Roboto Regular, 14pt, #757575
- **Boutons** : Roboto Medium, 16pt, #FFFFFF

3.3. Exemples d'Utilisation

- **H1** : Utilisé pour les titres de page et les sections principales.
- **H2** : Utilisé pour les sous-sections.
- **Texte Principal** : Utilisé pour le contenu général.
- **Texte Secondaire** : Utilisé pour les informations complémentaires.
- **Boutons** : Texte en majuscules pour une meilleure lisibilité.

4. Éléments d'Interface

4.1. Boutons

4.1.1. Bouton Principal

- **Fond** : #D32F2F
- **Texte** : #FFFFFF
- **Bordure** : Rayon de courbure de 4px

4.1.2. Bouton Secondaire

- **Fond** : #FFFFFF
- **Texte** : #D32F2F
- **Bordure** : 1px solide #D32F2F, Rayon de courbure de 4px

4.2. Formulaire

4.2.1. Champs de Texte

- **Bordure** : 1px solide #E0E0E0, Rayon de courbure de 4px
- **Texte** : #212121
- **Placeholder** : #757575

4.3. Icônes

- **Couleur de Remplissage** : #D32F2F

5. Exemples de Pages

5.1. Écran d'Accueil

5.1.1. Header

- **Logo de l'application** (rouge)
- **Titre de la page** : "Bienvenue sur l'App de Prêt"

5.1.2. Contenu Principal

- **Bouton pour créer un nouveau groupe** : "Créer un Groupe"
- **Liste des groupes existants** avec un aperçu des offres.

5.2. Écran de Gestion de Groupe

5.2.1. Header

- **Retour** (icône flèche)
- **Nom du groupe** (H2)

5.2.2. Contenu Principal

- **Liste des membres du groupe**
- **Bouton pour ajouter un membre** : "Ajouter un Membre"

5.3. Écran de Partage d'Offre

5.3.1. Header

- **Retour** (icône flèche)
- **Titre de la page** : "Partager une Offre"

5.3.2. Formulaire

- **Champ de texte pour le titre de l'offre**
- **Zone de texte pour la description**
- **Champ pour le montant**
- **Bouton de partage** : "Partager"

6. Conclusion

Cette charte graphique vise à assurer une cohérence visuelle et fonctionnelle dans l'ensemble de l'application. Elle sert de guide pour les développeurs et les designers, garantissant une expérience utilisateur harmonieuse et agréable.