

## Projet : BreathePom – Application mobile de productivité et bien-être

### Objectif général

Développer une application mobile simple qui combine un **minuteur Pomodoro** avec des **exercices de respiration guidée**. L'application permettra aux utilisateurs d'améliorer leur concentration tout en réduisant leur stress, grâce à des sessions structurées de travail/pause intégrant des protocoles de respiration.

### Technos suggérées :

- **Framework mobile** : Flutter (Dart) ou React Native (JS/TS).
  - **Base locale** : SQLite (via sqflite en Flutter ou expo-sqlite en RN).
  - **Notifications** : flutter\_local\_notifications ou expo-notifications.
  - **Visualisation** : fl\_chart ou react-native-svg-charts pour les stats.
- 

### Plan détaillé sur 10 semaines

#### Semaine 1 (22 septembre) : Cadrage et conception

- Définir les fonctionnalités principales (timer, respiration, stats, notifications).
  - Faire des maquettes simples (Figma).
  - Préparer le repo GitHub et l'environnement de dev.
- Livrable** : mini-document d'intention (1 page) + maquettes des écrans.

#### Semaine 2 (29 septembre) : Structure de l'app

- Créer le projet Flutter/React Native.
  - Implémenter la navigation (Accueil, Respiration, Stats, Réglages).
  - Thème clair/sombre de base.
- Livrable** : squelette fonctionnel de l'app (navigation entre écrans).

#### Semaine 3 (06 octobre) : Timer Pomodoro

- Développer la logique du minuteur (travail/pause courte/pause longue).
  - Démarrer/arrêter/reset du timer.
  - Sauvegarder l'état en mémoire.
- Livrable** : timer Pomodoro fonctionnel.

#### Semaine 4 (20 octobre) : Respiration guidée

- Implémenter 2 protocoles (4-7-8 et box breathing).
- Animation cercle (inspire/garde/expire).

- Signal sonore optionnel (bip ou vibration).
- Livrable** : module respiration intégré.

### Semaine 5 (27 octobre): Persistance des données

- Créer la base SQLite : sessions avec type, durée, protocole respiration.
  - Sauvegarde automatique des sessions terminées.
  - Historique des sessions (liste simple).
- Livrable** : base locale opérationnelle + historique.

### Semaine 6 (03 novembre): Notifications locales

- Configurer rappels automatiques (début de session, fin de pause).
  - Réglages utilisateur : activer/désactiver notifications.
- Livrable** : notifications fonctionnelles sur appareil.

### Semaine 7 (10 novembre): Statistiques – Partie 1

- Agrégations simples (sessions/jour, minutes focus).
  - Afficher compteurs numériques dans écran Stats.
- Livrable** : premières stats affichées.

### Semaine 8 (17 novembre): Statistiques – Partie 2

- Graphiques simples :
    - Barres : sessions/jour.
    - Ligne : minutes focus/semaine.
  - Ratio travail/pause et minutes respirées.
- Livrable** : stats visuelles dans l'app.

### Semaine 9 (24 novembre) : UX et finitions

- Améliorer accessibilité (grande police, vibration, thèmes).
  - Icône + splash screen.
  - Gestion arrière-plan (timer continue même si app fermée).
- Livrable** : version quasi-finale utilisable.

### Semaine 10 (01 décembre) : Validation et démo

- Tests utilisateurs (amis/camarades).
  - Correction des bugs.
  - Préparer une démo vidéo (2–3 min).
- Livrables finaux :**

- APK (ou build Expo).
- Rapport 8–10 pages (méthodo, design, résultats).
- Vidéo démo.