

# Documentation Wireframe & User Flow - Projet GENÈSE

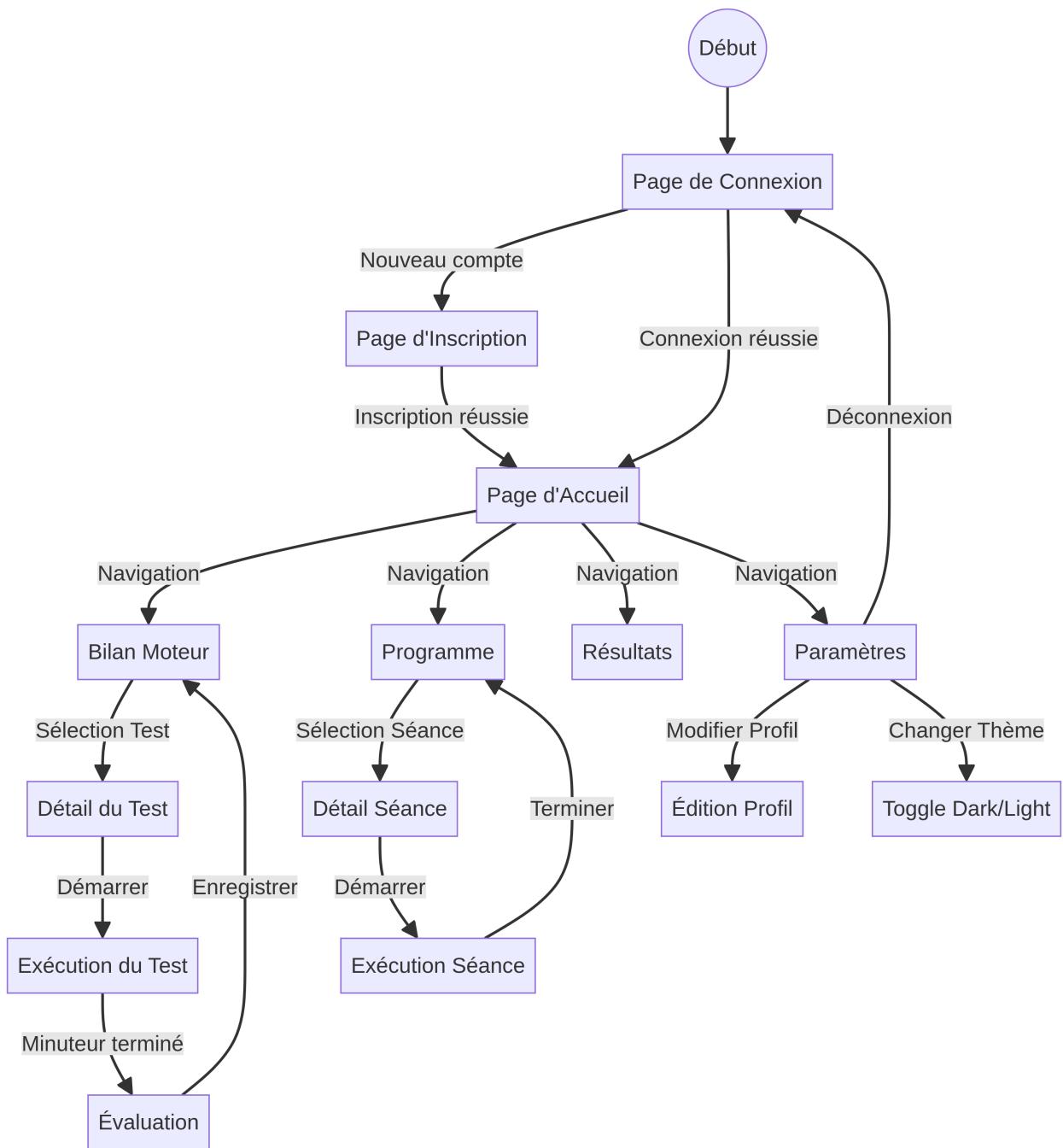
---

## 1. Introduction

Ce document présente l'architecture de l'information et les maquettes fonctionnelles (wireframes) de l'application mobile **GENÈSE**. L'objectif est de définir la structure des écrans, les flux de navigation et les interactions clés pour le développement.

## 2. Flux Utilisateur (User Flow)

Le diagramme ci-dessous illustre le parcours utilisateur principal, de la connexion à la réalisation des tests et au suivi du programme.



### 3. Wireframes des Écrans

#### 3.1 Écran de Connexion / Inscription

**Objectif :** Authentifier l’ utilisateur ou créer un nouveau compte.

- **Header :** Logo “Aji Tssourte” centré, Titre “GENÈSE” , Sous-titre “Reprendre le contrôle de votre corps” .

- **Sélecteur de Mode** : Tabs [Connexion | Inscription].
- **Formulaire Connexion** :
  - Champ Email (Input text).
  - Champ Mot de passe (Input password avec toggle visibilité).
  - Bouton “Se connecter” (CTA Principal - Orange).
  - Lien “Pas encore de compte ? S’ inscrire” .
- **Formulaire Inscription** :
  - Champ Nom complet.
  - Champ Email.
  - Champ Mot de passe.
  - Sélecteur Âge (Dropdown 20-30 ans).
  - Sélecteur Niveau d’ activité (Sédentaire, Actif, Sportif).
  - Bouton “S’ inscrire” (CTA Principal).

## 3.2 Écran d’ Accueil (Dashboard)

**Objectif** : Vue d’ ensemble de la progression et accès rapide.

- **Header** :
  - Avatar utilisateur ( cercle) à gauche.
  - Message de bienvenue “Bonjour, [Nom]” .
  - Icône Notification à droite.
- **Section Hero** :
  - Image de fond (Garçon salle de sport) avec overlay sombre.
  - Texte “Bienvenue à GENÈSE” .
- **Cartes de Résumé (Grid 3 colonnes)** :
  - Carte 1 : Icône “Séances” (Orange), Chiffre (ex: 3), Label “Séances” .
  - Carte 2 : Icône “Jours” (Rose), Chiffre (ex: 5), Label “Jours” .
  - Carte 3 : Icône “Progrès” (Bleu), Chiffre (ex: +15%), Label “Progrès” .
- **Section “Activité Récente”** :
  - Liste verticale des dernières activités (ex: “Test Mobilité - Complété”).

- **Navigation (Bottom Tab Bar) :**
  - [Accueil](#).
  - [Bilan].
  - [Programme].
  - [Résultats].
  - [Paramètres].

### 3.3 Écran Bilan Moteur

**Objectif :** Lister les 8 tests d’ évaluation et leur statut.

- **Header :** Titre “Bilan Moteur” .
- **Barre de Progression Globale :** Barre verte indiquant le nombre de tests complétés (ex:  $\frac{6}{8}$ ).
- **Grille des Tests (Grid 2 colonnes) :**
  - Chaque carte de test contient :
    - Icône SVG spécifique (Jambe, Équilibre, etc.).
    - Titre du test (ex: “Mobilité Hanche”).
    - Indicateur de statut (Check vert si fait, Cercle vide sinon).
    - Score (si fait) ou Durée (si à faire).
    - Bouton “Démarrer” (si à faire) ou “Refaire” (si fait).

### 3.4 Écran Détail du Test (Mode Exécution)

**Objectif :** Guider l’ utilisateur pendant la réalisation d’ un test.

- **Header Fixe (Top) :**
  - Bouton Retour (<).
  - Titre du Test.
  - **Minuteur (Timer) :** Affichage digital (MM:SS) bien visible.
- **Contenu Scrollable :**
  - **Vidéo :** Lecteur vidéo pleine largeur (Fente avant, Squat, etc.).
  - **Instructions :** Carte avec liste à puces des étapes à suivre.

- **Barre d' Action Fixe (Bottom) :**
  - Bouton “Démarrer / Pause” (Large, Orange).
  - Bouton “Réinitialiser” (Secondaire).
  - Bouton “Terminer” (Vert) -> Mène à l' écran d' évaluation.

### 3.5 Écran Évaluation (Fin de Test)

**Objectif :** Recueillir le score et les observations de l' utilisateur.

- **Header :** Titre “Test Terminé !” .
- **Formulaire :**
  - **Score :** Slider interactif (0 à 10) avec feedback visuel de la valeur.
  - **Observations :** Zone de texte (Textarea) pour les commentaires.
- **Footer :**
  - Bouton “Enregistrer et Quitter” (CTA Principal).

### 3.6 Écran Résultats

**Objectif :** Visualiser l' analyse des performances.

- **Header :** Titre “Vos Résultats” .
- **Graphique Radar :** Visualisation polygonale des 3 axes (Mobilité, Stabilité, Conscience).
- **Détail par Catégorie :**
  - Cartes pour chaque catégorie avec barre de progression colorée.
  - Score sur 100.
- **Recommandations :**
  - Texte généré basé sur les scores faibles (ex: “Focus sur la mobilité de hanche”).

### 3.7 Écran Programme

**Objectif :** Afficher le plan d' entraînement personnalisé.

- **Header :** Titre “Mon Programme” .

- **Sélecteur de Semaine** : Tabs [Semaine 1 | Semaine 2 | ...].
- **Liste des Séances** :
  - Cartes accordéon pour chaque séance (Jour 1, Jour 2...).
  - Détail : Liste des exercices, durée, répétitions.
  - Bouton “Lancer la séance” .

### 3.8 Écran Paramètres

**Objectif** : Gérer le compte et les préférences.

- **Header** : Titre “Paramètres” .
  - **Section Profil** : Avatar, Nom, Email (Modifiables).
  - **Section Préférences** :
    - Toggle “Mode Sombre” (Dark Mode).
    - Sélecteur Langue (Français / Arabe).
    - Toggle Notifications.
  - **Footer** :
    - Bouton “Se déconnecter” (Rouge, avec icône SVG).
- 

## 4. Architecture de Navigation

L’ application utilise une navigation principale par **Bottom Tab Bar** persistante sur les écrans principaux. Les écrans de détail (Test, Séance) s’ ouvrent en **Full Screen Modal** ou en navigation empilée (Stack) pour focaliser l’ attention de l’ utilisateur.

- **Tab 1 : Accueil** (Dashboard)
- **Tab 2 : Bilan** -> Test Detail -> Évaluation
- **Tab 3 : Programme** -> Séance Detail
- **Tab 4 : Résultats**
- **Tab 5 : Paramètres**