**I. Analyse et Conception**

1. Définition des Besoins
2. Conception des Maquettes et Wireframes

**I.1. Définition des Besoins**

**a. Identification des Utilisateurs Cibles**

**Question : Qui utilisera la fonctionnalité "Événements et Annonces" ?**

* **Animateurs de la Radio** : Ils doivent pouvoir créer et gérer des événements.
* **Auditeurs** : Ils doivent pouvoir consulter la liste des événements et les détails de chaque événement.
* **Administrateurs** : Ils doivent pouvoir modérer et approuver les événements soumis par les animateurs.

**b. Types d'Événements**

**Question : Quels types d'événements seront annoncés ?**

* **Concerts** : Annonces de concerts organisés ou promus par la station de radio.
* **Interviews** : Annonces d'interviews avec des artistes ou des personnalités.
* **Émissions Spéciales** : Annonces d'émissions spéciales diffusées sur la radio.
* **Événements Locaux** : Annonces d'événements locaux auxquels la radio participe.

**c. Fonctionnalités Nécessaires**

**Question : Quelles fonctionnalités sont nécessaires pour cette section ?**

* **Création et Gestion des Événements** :
  + Formulaire pour ajouter de nouveaux événements.
  + Formulaire pour éditer les événements existants.
  + Fonctionnalité pour supprimer des événements.
* **Affichage des Événements sur le Site** :
  + Liste des événements à venir.
  + Détails complets de chaque événement (titre, description, date, heure, lieu).
* **Notifications et Rappels** :
  + Notifications par email ou sur le site pour les événements à venir.
  + Rappels pour les événements enregistrés par les utilisateurs.
* **Intégration avec des API de Calendrier (comme Eventbrite)** :
  + Synchronisation des événements avec un calendrier externe pour plus de visibilité.

**I.2. Conception des Maquettes et Wireframes**

Maintenant que nous avons défini les besoins, nous allons créer des maquettes et des wireframes.

**a. Wireframes**

Un wireframe est une esquisse simplifiée de l'interface utilisateur. Voici les écrans principaux que nous devons esquisser :

1. **Page d'Accueil** : Affichage des événements à venir
   * Section "Événements à Venir".
   * Liens vers la liste complète des événements et des détails spécifiques.
2. **Page de Liste des Événements** : Recherche et pagination des événements
   * Liste des événements avec titre, date, et un résumé court.
   * Filtre de recherche pour trouver des événements spécifiques.
3. **Page de Détail de l'Événement** : Informations détaillées sur chaque événement.
   * Titre de l'événement.
   * Description détaillée.
   * Date, heure, et lieu.
   * Boutons pour ajouter l'événement au calendrier ou pour recevoir un rappel.

**b. Maquettes**

Utilisation de Figma pour la réalisation des maquettes .

**Exemple de Wireframe**

Voici un exemple de wireframe pour la **Page d'Accueil** :

-----------------------------------------------

| Logo Radio | Menu Principal |

-----------------------------------------------

| Événements à Venir |

| - Concert de Rock (21/05/2024) |

| - Interview avec X (22/05/2024) |

| - Émission Spéciale Y (23/05/2024) |

-----------------------------------------------

| Voir Tous les Événements |

-----------------------------------------------

**Activité : Créer des Wireframes**

Dessine les wireframes pour :

* + La page d'accueil.

Une image contenant texte, capture d’écran, logiciel, Icône d’ordinateur

Description générée automatiquement

* + La page de liste des événements.

Une image contenant texte, capture d’écran, logiciel, Icône d’ordinateur

Description générée automatiquement

* + La page de détail d'un événement.

Une image contenant texte, capture d’écran, affichage, logiciel

Description générée automatiquement