

Documentation Programmeur

Nom du Projet	Test de Turf.js
Type de Document	Documentation Programmeur
Date	07/03/2021
Version du code	1.0
Auteur	KEITA Brahim

Présentation générale

Ce document est la documentation technique du projet WebMapping sur le test de la bibliothèque Turf.js. C'est une bibliothèque spatiale dédiée à l'utilisateur web des requêtes géographiques les plus classiques. La documentation étant disponible sur <https://turfjs.org> et le code étant suffisamment commenté, nous allons présenter le fonctionnement, l'architecture utilisée, les technologies utilisées, les bugs connus, les précautions et les pistes d'amélioration du programme.

1. Fonctionnement du programme

a. Description du programme

Le programme a pour but l'évaluation de l'évaluation des outils d'analyse spatiale que sont: les triangulations Delaunay et les diagrammes de Voronoï. On doit donc vérifier la tenue en charge selon un algorithme en temps optimal.

b. Décomposition du projet

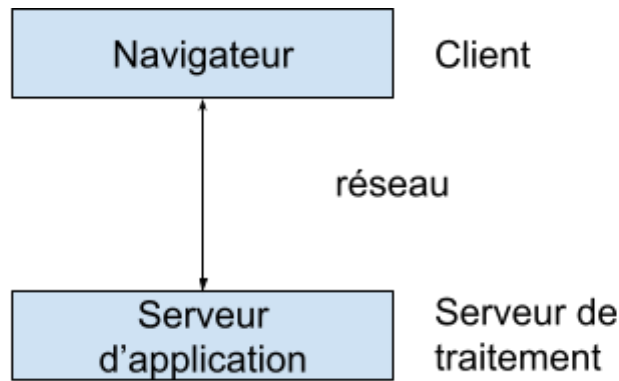
Notre projet se décompose en 3 parties:

- La partie HTML essentiellement pour interagir avec l'utilisateur et afficher les résultats de traitement;
- La partie JavaScript qui est essentiellement constitué des traitements effectués avec les données de l'utilisateur;

2. Architecture

Il s'agit d'une architecture simple où le programme interagit avec l'utilisateur à travers un client léger de préférence Firefox, Safari ou Google Chrome.

Le serveur d'application est relativement simple et ne comprend pas assez de fonctions.



3. Technologies utilisées

Le programme est codé en JS, HTML et CSS. Il n'y a pas de Base de Donnée utilisée donc nous n'avons pas utilisé PHP. En plus nous avons utilisé la bibliothèque qui nous fournit essentiellement toutes les fonctions nécessaires au traitement. La documentation est disponible sur: <https://turfjs.org>.

Pour la partie serveur, vous pouvez utiliser le Wampserver ou le Mamp-Server qui est un serveur local.

4. Bugs connus

L'interaction entre latitude et longitude. En effet, sous Leaflet il faut utiliser longitude, latitude pour le positionnement. Mais la notation doit être inversée pour les fonctions sous Turf. Pour des valeurs élevées de longitude et latitude, le fond de carte reste figé.

5. Précautions

Certains traitements demandent un temps considérable. Donc soyez sûr que votre machine est performante sinon le programme pourrait la planter.

Le code étant suffisamment commenté et ayant ni classes, ni interface et ne contenant des fonctions et instructions simples, nous n'avons pas établi de diagramme de classe.

6. Amélioration possible du code

Le projet ne le demandant pas, il m'a semblé pertinent d'afficher un graphique représentant visuellement les statistiques du traitement.

N'ayant pas eu assez nous n'avons pas perfectionner cet affichage, lors d'un projet, cela pourra être une amélioration possible du programme.

NB: Les versions d'évolutions sont disponibles sous https://github.com/BKeita-collab/Projet_Webmapping.git

