

Lier un budget local à Cameroon.OpenSpending.org

Ce document explique comment lier une visualisation budgétaire créée sur la plateforme OpenSpending au site Cameroon.OpenSpending.org.

Cela requiert au préalable de connaître les bases du fonctionnement du versionning git.

Pour les besoins de ce document, supposons que vous avez préparé et uploadé sur OpenSpending.org un jeu de données concernant une municipalité locale, disons *Foorbaville*.

Le jeu de données se nomme `cm-foobarville`, et il comporte les dimensions suivantes :

- `headaccount` - est une dimension regroupant les titres des comptes disponibles.
- `subaccount` - comporte les sous-titres des comptes.
- `financial_flow` - définit la nature de la transaction financière, soit REVENU soit DEPENSE.
- La dimension clé requise, `amount` (montant en francs CFA) et `time` (années) est également présente.

Marche à suivre

Pour que cet ensemble de données apparaisse sur le site, vous devez l'enregistrer dans la mémoire cache des jeux de données du site. Pour ce faire, suivez les étapes suivantes :

- Allez github.com et créez-vous un compte (si vous n'êtes pas déjà enregistré).
- Indiquez le nom de votre compte à l'équipe d'OpenSpending et demandez-leur de vous donner accès en écriture au répertoire de dépôt contenant le code source du site. Le dépôt est situé sur <https://github.com/openspending/cameroon.openspending.org>
- Une fois les accès obtenus, Allez dans le sous-dossier «data» et assurez-vous d'être positionné sur la branche appelée «gh-pages» (menu en haut à gauche).
- Trouvez le fichier appelé [datasets.json](#) et ouvrez-le dans le navigateur GitHub.

- Cliquez sur “edit this file” (modifier ce fichier), et ajouter un descripteur de fichier à votre jeu de données comme expliqué ci-dessous.
- Après ça, entrez une courte description concernant les changements que vous souhaitez effectuer et cliquer «Commit changes».
- Après avoir attendu quelques minutes, allez sur le site, rafraichissez la page dans votre navigateur et videz votre cache (sous Windows appuyez sur Ctrl-R plusieurs fois) afin de s’assurer que la nouvelle version est bien chargée.
- Le nouveau budget devrait maintenant être disponible sous sa région et prêt à être parcourir.

Rédiger la description d’un jeu de données

Le descripteur de fichier est écrit dans un langage appelé JSON, qui est couramment utilisé sur le Web pour structurer un contenu.

Notez que la syntaxe JSON est très sensible et nécessite que les données soit séparées par des guillemets, des accolades à un niveau supérieur et que chaque ligne se termine par une virgule.

Vous devrez ajouter un descripteur pour chaque jeu de données, compris entre des accolades.

Le descripteur doit ressembler à ça :

```
{
  "name": "foobarville",
  "dataset": "cm-foobarville",
  "label": "Foobarville Council Budget",
  "level": "council",
  "region": "Adamaoua",
  "type": "council"
}
```

Certaines informations sont évidentes à remplir : `name` (nom) doit être unique et se rapporter à un seul jeu de données, `dataset` (jeu de données) indique le nom du jeu de données dans OpenSpending.org.

`label` (libellé) est un court nom qui sera utilisé sur la page d’accueil et sur la page du budget des municipalités locales.

`region` (région) détermine à quelle région est associé le jeu de données sur la page d’accueil.

Voici les différentes valeurs possible de `region` :

Extrême-Nord

Nord
Adamaoua
Nord-Ouest
Centre
Ouest
Est
Littoral
Sud
Sud-Ouest

Personnalisation avancée

Le tutoriel ci-dessus suppose que le budget ait une structure similaire à l'exemple de budget fourni pour la municipalité Tignère. Si ce n'est pas le cas (par exemple, si des noms de de dimensions différents doivent être utilisés ou si une partie des champs listés ci-dessus sont indisponibles), le budget devra être enregistré séparément, en ajoutant une copie modifiée du fichier source council.html comportant les adaptations nécessaires. Documenter toutes les modifications est impossible, mais le fichier doit être facile à modifier pour un webdesigner avec une connaissance de base en HTML et JavaScript.