

Web Mapping : Documentation utilisateur

Février 2022

Auteurs :

REVENEAU Hugo



Contents

I.	Accès à la page web	3
II.	Description de la page web et des commandes.....	3
1.	Objectif de cette page web	3
2.	Description des commandes.....	3
Figure 1 : Vue d'ensemble de la page web Taquin Création		3
Figure 2 : Commandes de navigation.....		4
Figure 3 : Boutons radio de sélection du fond de carte		4
Figure 4 : Formulaire d'envoi du jeu de d'imagettes dans la base de données		4

I. Accès à la page web

Pour accéder à la page web, il vous suffit de rentrer l'URL suivante dans n'importe quel navigateur web, de préférence Mozilla Firefox car c'est le navigateur utilisé pour son développement.

URL : <https://hugoreveneau2.alwaysdata.net/creation>

Une fois que l'utilisateur y accède, un message explicatif relate les principales fonctionnalités.

II. Description de la page web et des commandes

1. Objectif de cette page web

L'objectif de cette page est de proposer aux utilisateurs de créer eux même leurs propres jeux d'imagettes 4x4 ensuite disponibles pour jouer à un jeu de taquin (cf. Projets de Ilona Baran et Ziad Boukbir). Ces imagettes sont créées à partir des fonds de carte du Géoportail. Deux fonds sont actuellement disponibles : L'ortho-image mondiale et le plan mondial. L'utilisateur peut alors sélectionner une emprise souhaitée sur une carte choisie et envoyer les 16 imagettes dans une base de données, ensuite utilisée pour le jeu de taquin.

2. Description des commandes

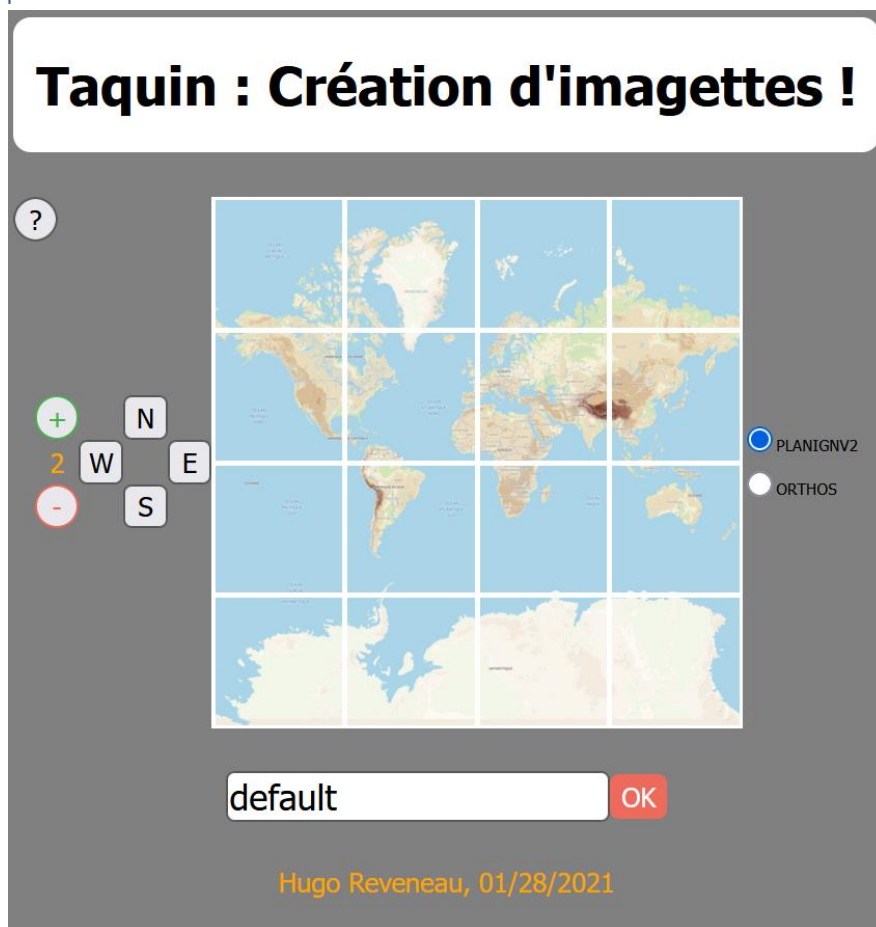



Figure 1 : Vue d'ensemble de la page web Taquin Création

La Figure 1 présente une vue d'ensemble de la page. La première commande à mettre en lumière est le bouton d'aide  situé dans le coin haut gauche de la page. Il permet d'afficher un pop-up contenant des explications sur la marche à suivre pour générer un jeu de données.

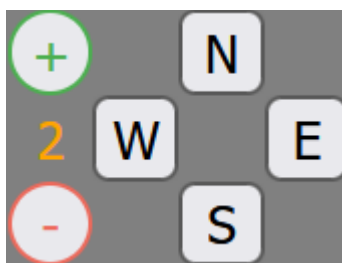








Figure 2 : Commandes de navigation

La Figure 2 représente les commandes permettant de modifier la vue montrée dans le navigateur. Premièrement les boutons , ,  et  permettent à l'utilisateur de déplacer l'emprise respectivement vers le Nord, l'Est, le Sud et l'Ouest. Les deux boutons  et  permettent de zoomer et dézoomer. Le nombre entier désigne le niveau de zoom. Ce dernier ne commence pas à 1 car ce dernier représente le niveau de zoom dans le flux WMTS. Le zoom le plus petit pouvant renvoyer 16 imageries étant 2 et par soucis de rigueur, c'est ce nombre qui apparaît comme étant le niveau de zoom le plus petit.

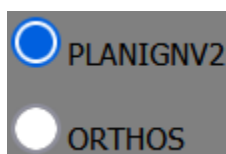


Figure 3 : Boutons radio de sélection du fond de carte



La Figure 3 présente les boutons de sélection du fond de carte. Un seul fond de carte ne peut être affiché à la fois. C'est pourquoi il est ici fait usage des boutons radio. Le bouton rempli en bleu indique le fond de carte actuellement utilisé.



Figure 4 : Formulaire d'envoi du jeu de d'imageries dans la base de données

Il est montré en Figure 4 Le formulaire de cette page web. Il permet de saisir librement un nom pour le jeu de données. Ce nom peut contenir des accents, des espaces et des caractères spéciaux ce qui laisse la possibilité à l'utilisateur de saisir un nom librement. Ce nom sera ensuite filtré automatiquement afin de suivre les conventions classiques en termes de nomenclature : remplacement des espaces par des `_` ; remplacement des accents par leur caractère simple ; suppression des caractères spéciaux. C'est ce nom filtré qui sera celui du jeu d'imageries dans le jeu de taquin final.

Le bouton OK permet alors d'envoyer dans la base de données le jeu d'imagettes. Ce bouton possède deux états :

- Si le nom saisi est déjà existant, le bouton apparait comme ci-contre : . Il n'est alors pas possible d'envoyer le jeu car le bouton est alors désactivé. L'utilisateur doit alors choisir un nouveau nom pour le jeu d'imagettes.
- Si le nom saisi n'existe pas encore, le bouton apparait comme ci-contre : . Il est alors possible de cliquer dessus pour envoyer le jeu d'imagettes dans la base de données, auquel sera alors associé le nom saisi.