

 ÉCOLE NATIONALE DES SCIENCES GÉOGRAPHIQUES	<b>Micro-Projet</b> <b><i>Webmapping et</i></b> <b><i>données distantes</i></b>	ING2  2022/2023  EF
---	---	---------------------------------

Enseignant : E. Fritsch (ENSG/PECAIG)

## Carnet de laboratoire projet MH06

Jour	Avancement du projet
Jour 1 : 06/12/2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lire le sujet et comprendre chaque tâche du projet</li> <li>- Voir les données et penser comment les utiliser pour répondre à ces tâches</li> <li>- Dessiner sur papier l'interface du projet</li> <li>- Créer la base de données et importer les tables</li> </ul>
Jour 2 : 12/12/2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser l'interface du projet par HTML, CSS</li> <li>- Ajouter une carte dynamique sur l'interface</li> <li>- Placer un marker sur une carte pour indiquer la position d'utilisateur</li> </ul>
Jour 3 : 13/12/2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Créer une barre de recherche dynamique pour faciliter la sélection du Pokémon par l'utilisateur et un bouton pour lancer la recherche</li> <li>- Ajouter des markers selon le nom de Pokémon sélectionné, ces markers sont positionnés par les valeurs de latitude et longitude</li> </ul>
Jour 4 : 27/12/2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Calculer la distance indiquant le Pokémon le plus proche, et afficher ce Pokémon</li> <li>- Afficher la distance entre le point de départ et le Pokémon</li> <li>- J'ai ajouté la possibilité de mesurer cette distance en cliquant sur le marker de Pokémon</li> </ul>