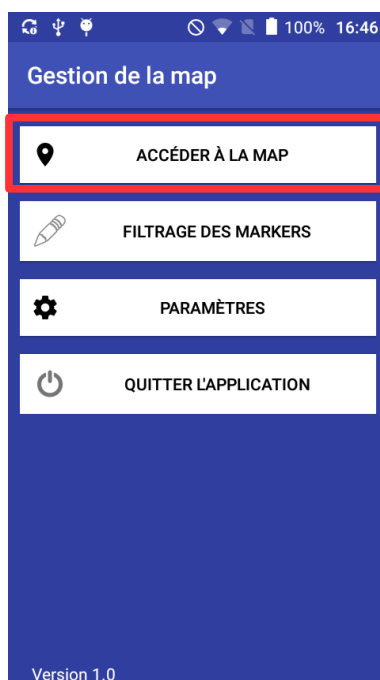
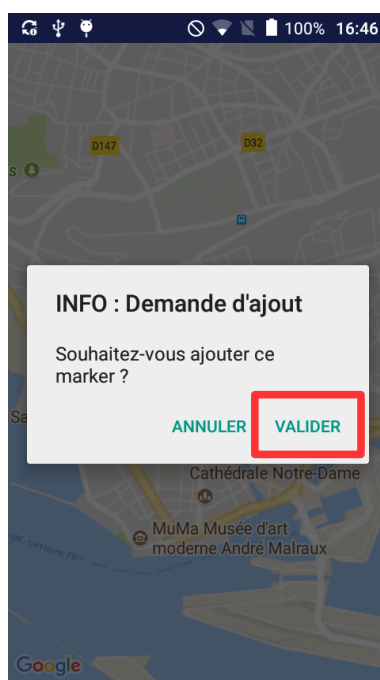


MANUEL D'UTILISATION

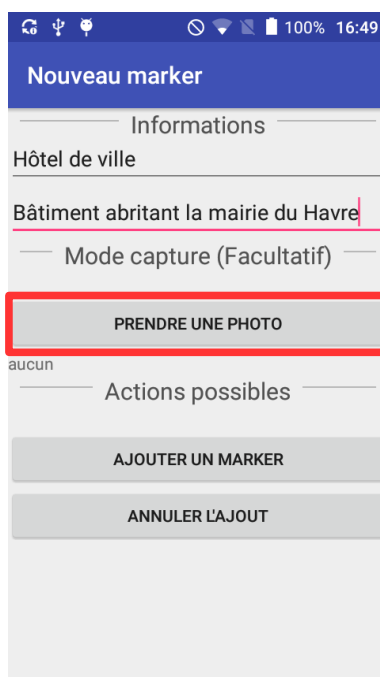
1. Se rendre sur la carte en appuyant sur le bouton *Accéder à la map*



2. Sur la carte, maintenir le doigt appuyé sur un emplacement précis pendant quelques secondes pour y placer un marqueur
3. Appuyer sur *Valider*

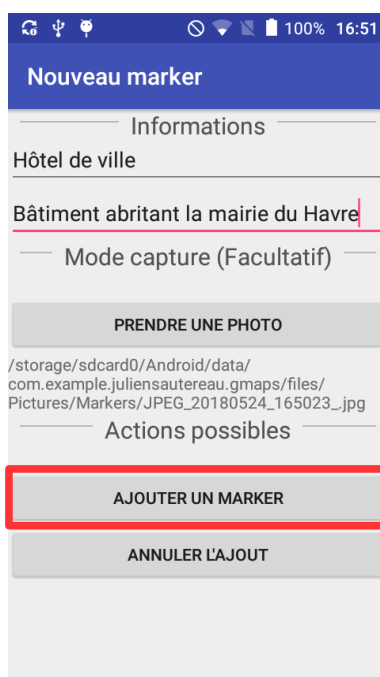


4. Compléter le formulaire d'ajout (nom et description du marqueur) et, d'une manière facultative, ajouter une photo à l'aide du bouton *Prendre une photo*



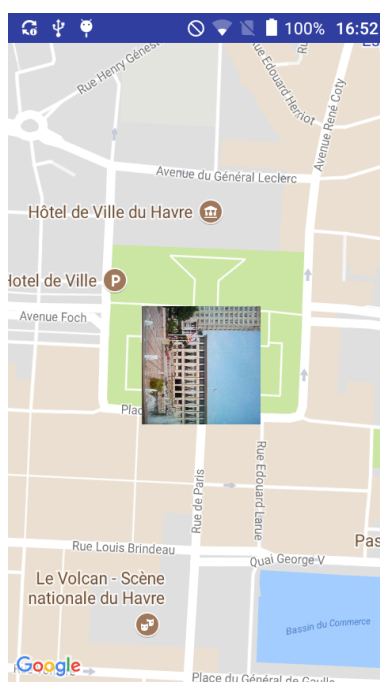
The screenshot shows a mobile application interface for adding a new marker. At the top, there's a blue header with the text "Nouveau marker". Below it, a section titled "Informations" contains two text input fields. The first field is labeled "Hôtel de ville" and the second field is labeled "Bâtiment abritant la mairie du Havre". Below these fields is a label "Mode capture (Facultatif)". A button labeled "PRENDRE UNE PHOTO" is highlighted with a red border. Below this button, the text "aucun" is visible. At the bottom, there's a section titled "Actions possibles" with two buttons: "AJOUTER UN MARKER" and "ANNULER L'AJOUT".

5. Valider l'ajout du marqueur en appuyant sur le bouton *Ajouter un marker*



The screenshot shows the same mobile application interface as the previous one. The "PRENDRE UNE PHOTO" button is no longer highlighted. Instead, the "AJOUTER UN MARKER" button in the "Actions possibles" section is highlighted with a red border. The text "aucun" is still visible below the "PRENDRE UNE PHOTO" button. The file path "/storage/sdcard0/Android/data/com.example.juliansautereau.gmaps/files/Pictures/Markers/JPEG_20180524_165023_.jpg" is visible below the "AJOUTER UN MARKER" button.

6. Retourner sur la carte (voir étape 1) pour constater la présence du nouveau marqueur



7. Appuyer sur le marqueur pour afficher les informations (nom et description) le concernant

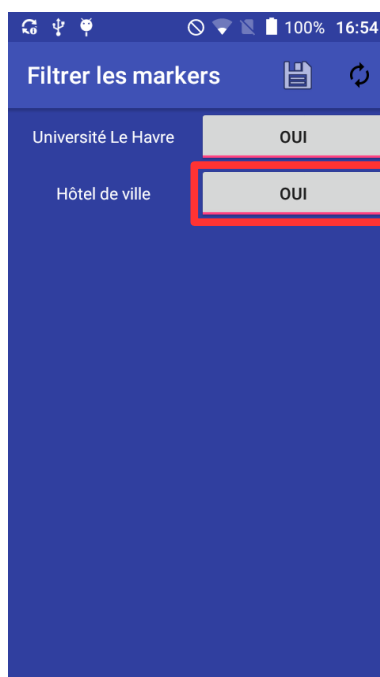


8. Répéter les étapes 1 à 5 pour chaque marqueur à créer

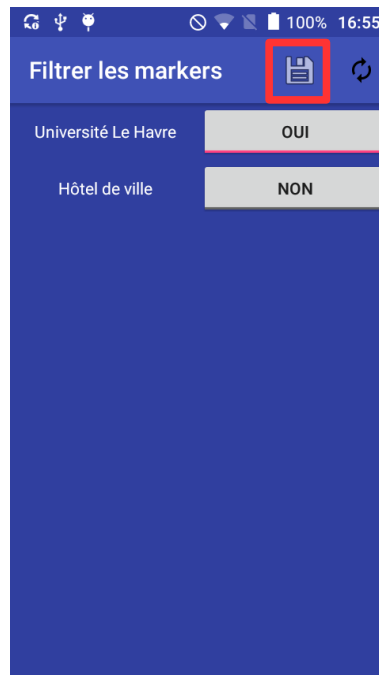
9. Pour gérer l’affichage des marqueurs, se rendre dans le menu *Filtrage des markers* à partir du menu principal



10. Pour afficher ou non un marqueur, utiliser le bouton se trouvant à côté de son nom



11. Sauvegarder à l'aide du bouton en forme de disquette situé en haut à droite de l'écran



12. Pour réinitialiser la base de données, se rendre dans le menu *Paramètres* à partir du menu principal puis appuyer sur le bouton *Nettoyer la base de données*



