



ÉCOLE CENTRALE LYON

UE INF
APPLICATION WEB
RAPPORT

Projet d'Application Web

Élèves :

Max DEDIEU
Hugues FRENILLOT
Ryan HOUCINE
Hubert KRIEBITZSCH
Claudia MOLINA
Raphaël TISSOT

Enseignant :

Daniel MULLER

3 juillet 2020

Table des matières

1	Guide d'utilisation	2
1.1	Installation et mise en place du serveur	2
1.2	Fonctionnalités proposées par la carte	2
2	Cahier des Charges	2
2.1	Cahier des Charges Fonctionnel	2
2.2	Cahier des Charges Techniques	3
2.3	Schéma bases des données	4
2.4	Diagramme UML	4

1 Guide d'utilisation

1.1 Installation et mise en place du serveur

Afin de pouvoir accéder à la carte interactive, on détaille étape par étape la procédure à suivre : -Télécharger le fichier Zip et le dézipper.

-Ouvrir le fichier Python nommé serveur.py (de préférence sous Spyder)

-Exécuter le code s'y trouvant

-Lancer un navigateur web et se diriger vers la page située à l'URL : `http://localhost:8080`

On se retrouve sur le serveur contenant la carte interactive Attention : Ne pas changer la position des fichiers dans le dossier

1.2 Fonctionnalités proposées par la carte

-> Etiquettes interactives :

Ces étiquettes sont situées sur les capitales des différents pays d'Amérique du Sud et d'Océanie. En cliquant dessus, une zone d'information s'affiche sur le côté de la carte. Elle précise :

-Le nom du pays

-Son drapeau

-Sa capitale

-Le nom du Président actuel

Puis en cliquant sur le bouton "+" :

-Sa latitude et longitude

-Sa population

-Son indice téléphonique

-Son PIB

-Sa monnaie

-Le lien de la page Wikipédia du Pays concerné (pour plus d'informations complémentaires)

(cliquer sur le bouton "-" pour masquer ces informations)

2 Cahier des Charges

2.1 Cahier des Charges Fonctionnel

Dans ce projet, on va chercher à développer un serveur web qui affiche une carte glissante et interactive de l'Océanie et de l'Amérique du Sud. Le livrable est constitué d'un fichier .zip, comprenant le code .py, le code .css, la base de données, ainsi que l'ensemble des fichiers fournis par l'énoncé. Sur cette carte seront présent des POI (Point d'intérêts) sur chacune des capitales des pays étudiées. Chacun de ces POI se veut interactifs : lors du clic gauche sur un de ces points, une liste d'information relative au pays apparaît. Cette liste d'information présente :

- Le nom du pays

- Le drapeau

- La capitale
- Le nom du Président actuel
- Le nombre d'habitants
- La latitude et la longitude
- Le PIB
- La monnaie utilisée
- Le lien Wikipédia

2.2 Cahier des Charges Techniques

Le code Python :

- doit assurer le fonctionnement correct du serveur
- être suffisamment commenté et lisible pour être compréhensible par un lecteur connaissant ce langage mais découvrant ce projet
- doit extraire les données des fichiers csv vers une base de données SQLite interrogeable
- doit gérer le fonctionnement d'une carte glissante avec affichage des points d'intérêts
- doit générer un affichage de la carte du monde

Le code HTML :

- doit être suffisamment exhaustif pour satisfaire la curiosité du visiteur
- doit faciliter l'interaction du visiteur avec le serveur
- doit être rédigé de façon claire pour aider à la compréhension des interactions avec le serveur (adresses, nom de variables, etc.)

Le code CSS :

- doit permettre une navigation agréable et fluide sur la page
- doit assurer la clarté des informations demandées
- ne doit pas comporter de fonctionnalité inutile ou inactive, comme une rubrique vide

Le document SQLite :

- doit contenir toutes les informations fournies par les fichiers .csv initiaux
- doit être correctement organisé via la définition des attributs, lisibilité des données

Le fichier PDF :

- doit contenir une description du projet pour que le lecteur saisisse immédiatement le but du travail effectué
- doit contenir un cahier des charges fonctionnel encadrant le présent projet
- doit contenir une notice d'utilisation permettant une utilisation simple de l'application par le testeur

Le livrable final :

- doit contenir tous les fichiers nécessaires au test (python, css, html, sql, pdf, images, etc.), c'est-à-dire les codes, documents interrogés par les codes et notice d'utilisation
- doit permettre le lancement et l'utilisation de l'application
- ne doit contenir que des fichiers lisibles pour les testeurs
- doit être suffisamment léger pour être transmis facilement

2.3 Schéma bases des données

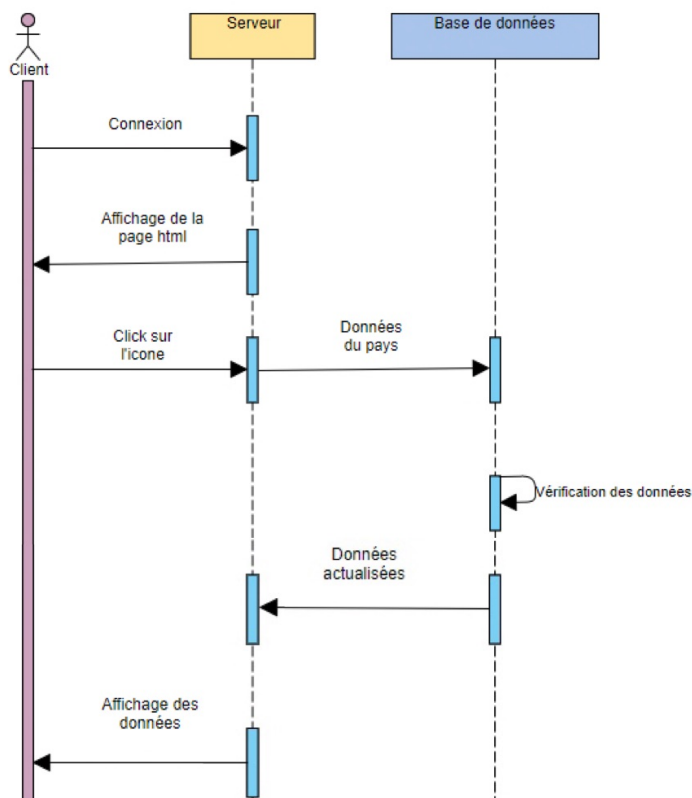


FIGURE 1 – Schéma de la base de données

2.4 Diagramme UML

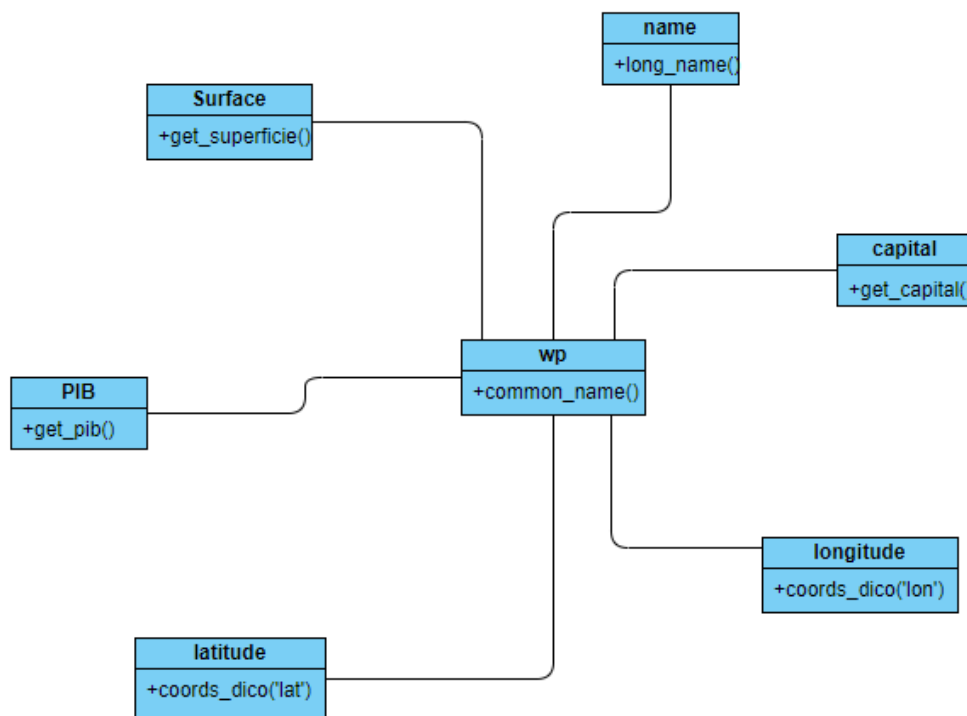


FIGURE 2 – Diagramme UML