

Valentin Moulard
Florian Sebire
Vivien Donat-Bouillud
Oliver Sthioul
Damien Ducrettet

Projet L3 : Visualisation thermique

Choix des technologies

I. Langage :

- Besoins :

- Langage orienté web pour la création d'un site.
- Site dynamique pour prendre en compte les demandes propres à l'utilisateur (ici, choix des sets de donnée).

- Choix :

Nous avons choisi de faire un site en HTML / CSS.

Dans le but de le rendre interactif avec les utilisateurs, nous utiliserons le Java-Script pour le dynamiser.

Pour la gestion du serveur, notre choix s'est porté sur l'emploi du PHP.

II. Bibliothèque graphique :

- Besoins :

- Pérennité de la bibliothèque pour assurer une durée de vie conséquente au projet.
- Large choix de type de graphique (3d si besoin).
- Technologie responsive.
- Licence libre et gratuit.

- Choix :

Dans un premier temps nous avons cherché les bibliothèques compatibles avec le Java-script. En se basant sur les besoins, nous avons sélectionné deux d'entre elles, à savoir GoogleCharts et PlotlyJs.

Afin de déterminer laquelle est la plus adaptée nous avons fait test les points suivant :

- Accès au code des structures des différents graphiques.
- Extraction de données personnelle pour la construction du graphique.
- Facilité d'utilisation

Nous avons également pris en compte le fait que Plotly-js soit spécialisé dans les graphiques utilisés dans le domaine de la physique.

A partir de ces résultats nous avons choisi de garder Plotly-Js comme bibliothèque graphique.

III. **FrameWork** :

Afin de garder un maximum de cohérence dans la forme de notre site web, nous avons fait le choix d'utiliser un FrameWork. Ce dernier facilite son implémentation et donne un code plus lisible a une personne qui n'est pas à l'origine du code CSS.

Notre choix s'est porté vers le FramWork nommé BootSrape.

Nous avons estimé que le critère de pérennité était rempli du fait que ce Framework est très populaire.

BootSrape a une formalisation simple et facilement réutilisable. De plus ce FrameWork est standardisé, ce qui permet de garantir le rendu.

Conclusion :

Coter client : html/css/java-srpit

Coter serveur : php

FrameWork : BootSrape

